首都高バトル01 公式ガイドブック

ShutoKou Battle 01 Official Guide Book

四大都市のハイウェイを 走覇せよ!

東京、横浜、名古屋、大阪。驚愕のクォリティーで再現された実在ハイウェイを舞台に繰り広げられる、真夜中のチューニングカーバトル。144台の登場車種。600人のライバルたち。四大都市を走覇するハイウェイキングは一体誰なのか!?

大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。

Genki Racing Project
ZERO ONE
首都高バトル
首都高バトル01 公式ガイドブック
Shutokou Battle 01 Official Guide Book
ファミ通
責任編集

首都高バトル01 公式ガイドブック
Shutokou Battle 01 Official Guide Book

ファミ通
責任編集

ZERO ONE
首都高バトル01 公式ガイドブック
Shutokou Battle 01 Official Guide Book

Contents

Shutokou Battle 01 Official Guide Book

01 Game System

第1章 ゲームシステム 004
ゲームモード 006
バトルシステム 009

02 Quest Guide

第2章 クエスト攻略 012
プレイングガイド 014
攻略フローチャート 018
B.A.D.システム 024

03 Course Guide

第3章 コースガイド 030
首都高エリア 032
名古屋エリア 054
阪神エリア 062

04 Tune & Setting

第4章 チューン＆セッティング 074
チューニングガイド 076
セッティングガイド 080

05 Quest Guide

第5章ゲームデータ 088
カーデータ 090
ライバルデータ 111
隠し要素について 132

首都高バトル01 開発者インタビュー 134

01

Game System

第1章 ゲームシステム

1
羽田
2

GAME MODE

ゲームモード

本作にはゲームのメインモードとなる"QUEST"を中心に、5つのゲームモードが用意されている。"FREE RUN"、"TIME ATTACK"、"VS BATTLE"では、デフォルトで使用可能なマシン以外に、"QUEST"で使用中のマシンでもプレイすることが可能だ。

QUEST クエスト

Game Mode

首都高エリアだけでなく、名古屋、大阪の高速まで合わせた三大都市での走り屋の頂点を目指すQUEST。総対戦ライバル数は600人と前作に比べそのボリュームはかなり増し、遊びごたえのあるモードに仕上がっている。QUESTは2部構成になっており、まず第1部は首都高、名古屋、阪神の3エリアを任意の順番でクリアしていくことになる。一度この3エリアをクリアすると、第1部では限定されていた走行可能ゾーンが完全に出現し、ライバルがさらに追加された第2部に突入する。第1部では一度エリアを選択すると、そこをクリアするまでほかのエリアを選択できなかったが、第2部では3エリアの移動を自由に行なうことが可能だ。また各エリアをクリアするためには、エリアボスを倒すのが条件となり、最終的に第2部の3エリアのボスを全員倒すとQUESTモードはいったんクリアとなる。しかしこの時点で600人すべてのライバルを倒していない場合、QUESTは続行されるので、完全クリアを目指すことも可能だ。

首都高、名古屋、阪神の3エリアにライバルが600人とそのボリュームはひたすら膨大。じっくりとプレイを楽しもう。

第1章は3エリアとも環状線コースのみでバトルを展開。

第2章は湾岸線などが出現し、最高速バトルを楽しめる。

FREE RUN フリーラン

Game Mode

ゲーム中に登場するすべてのコースを、デフォルトカー(P008参照)及びQUESTで使用中のマシンで自由に走り回ることのできるモード。ここではQUESTがまだ第2部まで進んでいなくても、第2部で登場するゾーンも走行することが可能だ。また天候を晴天か雨天か選択でき、サポートカーの出現も有り無しを選択できるので、QUESTでの勝率を気にする人はここで実戦的なコース攻略をすることが可能なのだ。また、今作は実在する道路が周辺の建築物を含めてかなり忠実に再現されているので、このモードでただ気軽に各コースを流してみるのも楽しい遊び方だろう。

サポートカーなしの設定にすれば理想のラインでの走行を楽しめる。

天候も選択できるので、雨天時のセッティング出しにも役立つだろう。

TIME ATTACK タイムアタック
Game Mode

ゲーム中に登場するすべてのコースの各ゾーンで、デフォルトカー及びQUESTで使用中のマシンでタイムアタックを行なうことができるモード。FREE RUN同様、第1章を未クリアでも全ゾーンでタイムアタックに挑戦可能だ。天候はもちろん、サポートカーの有無も選択できるので、サポートカーのいないクリアなコースで理想の走行ラインを追求することもできる。またタイムアタック終了時に表示されるパスワードは、本作のオフィシャルサイト(http://www.genki.co.jp)で実施されるタイムアタックコンテストで使用するもの。好タイムが出たらメモしておこう。

タイムアタック中は区間タイムも表示され、自分の走りの分析ができる。

この画面のパスワードからタイムアタックコンテストに参加するのだ。

VS BATTLE VSバトル
Game Mode

画面を上下に二分割して、人間同士でのSPバトル(P009参照)が楽しめるVS BATTLE。このモードはコントローラーが本体にふたつ装着されていないと選択できない。VS BATTLEはFREE RUNやTIME ATTACK同様、未クリアのゾーンも走行可能で、天候やサポートカーの有無も選択できる。対戦する者同士お互いメモリーカードを持ち寄れば、QUESTでチューンした愛車での対戦も可能だ。また対戦ステージとしてセッティング用のオーバルコースも選択でき、ここではSPバトルではなく、0～400m、0～1000m、オーバル1周の3種類のタイム計測で勝敗を競い合う。

QUEST使用車同士でのバトルはお互い思い入れがあるぶん白熱するだろう。

シンプルで熱いゼロヨンバトル。もちろん先にゴールしたほうが勝ち。

REPLAY THEATER リプレイシアター
Game Mode

QUESTに限らず、各モードでは走行終了時にリプレイを見ることができる。気に入ったリプレイがあった場合はそれをセーブしておくことができるのだが、そのセーブしたリプレイを閲覧できるのがこのモードだ。リプレイは最大10個保存することが可能で、その際メモリーカードには330KB以上の空き容量が必要となる。保存したリプレイデータにはそのプレイが記録された日付や、リプレイ映像の時間が表示、閲覧できる。リプレイ中は△ボタンで視点を5種類のなかから変更できるぞ。とくにボタン操作をしなければ映像がエンドレスでループ再生される。

美しいドリフトが決まった場合のリプレイなどは保存しておきたくなるもの。

同じリプレイでも、視点をアレコレ変更させるとまた違う発見があるかも。

Column

One Point FREERUN、TIME ATTACK、VS BATTLEの各モードで使用可能なデフォルトカー

FREE RUN、TIME ATTACK、VS BATTLEの各モードでは、QUESTで使用中のマシン以外に、最初から選択可能なデフォルトカーとして20台のマシンが用意されている。このデフォルトカーの中には、QUESTではなかなか買えない高性能車が数多く含まれているので、QUESTの進行が遅くてもではいきなりハイパワー車に乗れるチャンスとなるわけだ。しかしこのデフォルトカー、その名前のとおりチューニングもセッティング変更もいっさい不可能なので、これらで感じられるのはあくまでノーマルの乗り味、ということになる。それぞれのスペックはP090からのカーデータを参照。

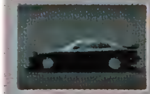
いきなりスカイラインGT-Rやスープラなどがドライブできるのはうれしいところ。

チューニングやセッティングは不可能だが、ボディカラーは選択可能。

DAIHATSU
Copen ACTIVE TOP
L880K

ISUZU
PIAZZA XS
JR120

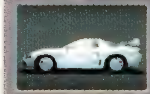
MAZDA
RX-8 Type S
SE3P


MAZDA
RX-7 TYPE RZ
FD3S

MAZDA
ROADSTER RS
NB8C

MITSUBISHI
LANCER EVOLUTION VII GSR
CT9A

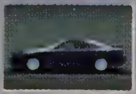
MITSUBISHI
LANCER EVOLUTION V GSR
FC30

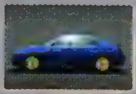

MITSUBISHI
GTO TWIN TURBO MR
Z15A

NISSAN
SKYLINE GT-R V-specII
BNR34

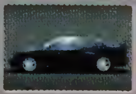
NISSAN
FAIRLADY Z VersionS
Z33

NISSAN
SILVIA spec-R
S15

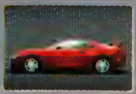

NISSAN
180SX Type-X
RPS13


SUBARU
IMPREZA WRX STi
Type RA SpecC
FC30

SUBARU
IMPREZA WRX STi VersionVI
FC30


SUBARU
LEGACY B4 RSK
BE5

SUZUKI
Cappuccino
EA11R


TOYOTA
SUPRA RZ
JZA80

TOYOTA
MR2 GT
SW20

TOYOTA
CELICA GT-FOUR
ST205

TOYOTA
SPRINTER TRUENO
AE86T

BATTLE SYSTEM
バトルシステム

「首都高バトル」シリーズは、レースゲームでありながらSPという概念を採用したことにより、"ライバルとバトルすること"を主軸にゲームが展開していく。今作ではこのバトルに関する数々の要素が増強されたので解説していこう。

SPバトルとは

Game Mode

マシンを操るドライバーの精神力をSP(スピリット・ポイント)で表わし、このSPを減らし合いながら相手とバトルを展開するというシステムがSPバトルだ。SPは相手に先行されることによってだんだん減少していき、相手との距離が開くほどポイントの減少速度も早くなる。ちなみに相手と横並びになったり、相手のほぼ真後ろにいるスリップ状態ではSPが減ることはない。ゲージの色が赤いときはSPが減少中、白いときはSPがキープされている状態を表わしている。バトル中相手より先にSPがゼロになれば負け、相手のゲージを先にゼロにすれば勝利となる。SPは外壁やサポートカーなどに衝突しても減り、その衝突の衝撃度が大きいほどゲージの減りも大きい。

どんな手段を使ってでも相手より前に出ることがSPバトルでの必勝法だ。

自分が先行していても、障害物に激突してまけてしまうことがある。

特殊なSPバトル

Game Mode

1VS2バトル

1VS2バトルは、コース上を走行する1台目にバトルを挑むとすぐにもう1台が現われる場合と、1台目のマシンとバトル中、相手のSPが一定量減った時点でもう1台が乱入してくる"乱入バトル"の2種類がある。乱入バトルは乱入された時点でバトルが仕切直しとなり、1台目のライバルのSPは全回復するが、プレイヤーのSPは少量しか回復しない。どちらの1VS2バトルも、2台とも倒さないとそのバトルには勝利したことにならない。

1台だけに勝っても、もう1台に負けたらバトルは敗北になる。2台とも倒そう。

連続バトル

ある特定のライバルにバトルを挑むと、勝利したあとにすぐさま別のライバルにパッシングされ、強制的に連続でバトルを行なわなくてはならないのが連続バトルだ。たとえば3連続バトルなら2台目まで撃破しても、3台目のライバルに敗てしまうとバトルはまた1台目のライバルから仕切直しとなる。勝利してもプレイヤーのSPは50%までしか回復せず、50%以上だった場合はまったく回復しない。また水温、油温やタイヤのグリップもまったく回復しない。

マシンのコンディションがよくないと、戦い抜くのはきびしい場合もある。

獲得CPについて

ライバルとバトルすることで入手できるCP(キャッシュポイント)は、新しいマシンを購入したり、マシンの戦闘力を上げるためにチューンアップを施す場合に必要なものだ。バトルに負けても勝っても入手できるが、もちろん勝利時のほうが獲得額は桁違いに多く、そのバトルの内容や対戦相手によっても獲得額は変化する。また例外として、第1部、第2部ともにエリアをクリアしたときと、章をクリアしたときに巨額のボーナスCPを入手することができる。ライバルとのバトル後に入手できるCPについては、下欄で詳しく解説していくことにしよう。

獲得CPの内訳

RIVAL'S PRIZE
バトルしたライバルのレベルによって変化する獲得CP

REMAIN'S PRIZE
自分の残りSPによって変化するCP

BATTLE DISTANCE
バトルを行なった距離によって変化するCP

BONUS
バトルしたライバルのランク属性によって倍率加算されるボーナスCP

WIN COMBO BONUS
ライバルに連勝することで倍率が変化するボーナスCP

TOTAL PRIZE
上記すべてを合計した総獲得CP

バトル形式別獲得CP計算表

バトル形式	RIVAL'S PRIZE	REMAIN'S PRIZE	BATTLE DISTANCE	BONUS
SPバトル	(ライバルのレベル+1)×10000×勝利条件	残りSP(0.01～1.00)×10000×勝利条件×パーフェクトボーナス	走行距離(km)×10000	左記3項目の合計×ライバルランク
1VS2バトル	ふたりのライバルのRIVAL'S PRIZEの合計	残りSP(0.01～1.00)×10000×勝利条件×パーフェクトボーナス	走行距離(km)×10000	左記3項目の合計×ライバルランク(もっとも高いライバルのもの)
通常バトル	(ライバルのレベル+1)×10000×勝利条件	残りSP(0.01～1.00)×10000×勝利条件×パーフェクトボーナス	走行距離(km)×10000	左記3項目の合計×ライバルランク(もっとも高いライバルのもの)

ライバルレベル
すべてのライバルに設定されている、0から15までの16段階の強さのランク(詳細はP111～のライバルリストを参照)。

勝利条件
バトル勝利時の条件によって変化する倍率。初戦で勝利すれば3倍。再戦で勝利すれば2倍。倒した後に再度勝利すると1倍。

ライバルランク
ライバルの属性ごとに設けられたボーナス倍率の値。チームリーダー以上の存在でないとこの値は加算されない。

ライバル	倍率	ライバル	倍率
チームリーダー	X1	1章エリアボス	X5
ワンダラー	X3	2章エリアボス	X7
ゾーンボス	X4	最終ボス	X10

パーフェクトボーナス
SPを1パーセントも減らさず、100パーセントのSPをキープして勝利した場合にのみ加算されるボーナス。100パーセント時のみ残りSPの2倍が加算されるが、それ以外は1倍のまま。

連勝ボーナス
ライバルに連勝していくことでその倍率が上がっていくボーナス。バトルが敗北や引き分けに終わるか、一度ガレージに戻るとその倍率はリセットされる。連勝数は一度勝利したライバルにも適用されるので、同じ相手を何度倒してもよい。またパーキングエリアに入っても連勝数は継続される。

連勝数	倍率	連勝数	倍率
3～	1.1	10～	1.5
5～	1.2	15～	1.7
7～	1.3	20～	2.0

マシン性能の変化

Battle System

コース上を走行し続けていると、マシンの性能は刻々と変化していく。これは厳密にいうと、マシンの性能がどんどん劣化していることにほかならない。具体的に性能が劣化するのは、タイヤのグリップ力とエンジン出力だ。タイヤのグリップ力は走行距離に応じてだんだん低下していくが、その度合いはマシンを操作しながら感じるしかない。おおよそだが、1日の走行距離が20km以上になるとその変化を感じ取れるはず。低下したグリップ力は、一度ガレージに戻ると完全に回復する。水温、油温上昇にともなうエンジン出力の低下は、画面のメーターで各温度を確認できるので状況を把握しやすい。エンジン温度は長時間の全開走行や、ブーストアップの多用で上昇していき、メーターの数値が赤くなるまで上昇すると、マフラーから白煙を吹いてオーバーヒート状態になってしまう。上昇したエンジン温度はガレージに戻るか、ピットエリアに入ると回復する。

タイヤグリップの低下

40km以上走行し続けていると、完全にタイヤはグリップ力を失ってしまう。

水温・油温の上昇

オーバーヒート状態になってしまうと、マシンは一気にパワーダウンする。

PIT AREAについて

コース各所に設置されたピットエリアでは、上昇したエンジン温度を冷やすだけでなく、各部のセッティングを変更することもできる。またセッティングのほかにライバルリストを閲覧することができたり、コースの進行方向を変更できたりもするので、集中的にライバルを倒していきたいときなどには必ず何度かお世話になるだろう。

実在のパーキングがピットエリアになっている場合が多いのもうれしい演出だ。

天候の変化

Battle System

本作には晴れの日のドライコンディション以外にも、雨、雪、雷などのウェットコンディションも用意されている。TIME ATTACKやFREE RUN、VS BATTLEでは任意に変更できるが、QUESTでは天候を選択することはできない。天候は走行中に突然変化することはなく、ガレージに戻って1日が過ぎた時点でランダムで決定される。ウェットコンディション時はタイヤのグリップ力が著しく低下し、バトルの難易度は飛躍的に上がる。無理して雨の日にバトルする必要もないが、なかには雨の日にしか出現しないライバルもいるので、その場合はタイヤなどのセッティングを変更して臨むようにしたい。ウェット時は気温が低いためか、水温、油温の上昇が鈍く、とくに雪の日はかなり温度が安定している。

いちばん多く遭遇する天候変化。バトルするならタイヤ交換は必須だろう。

路面の変化は雨天と大差なし。空気が冷えているのでエンジンにはやさしい。

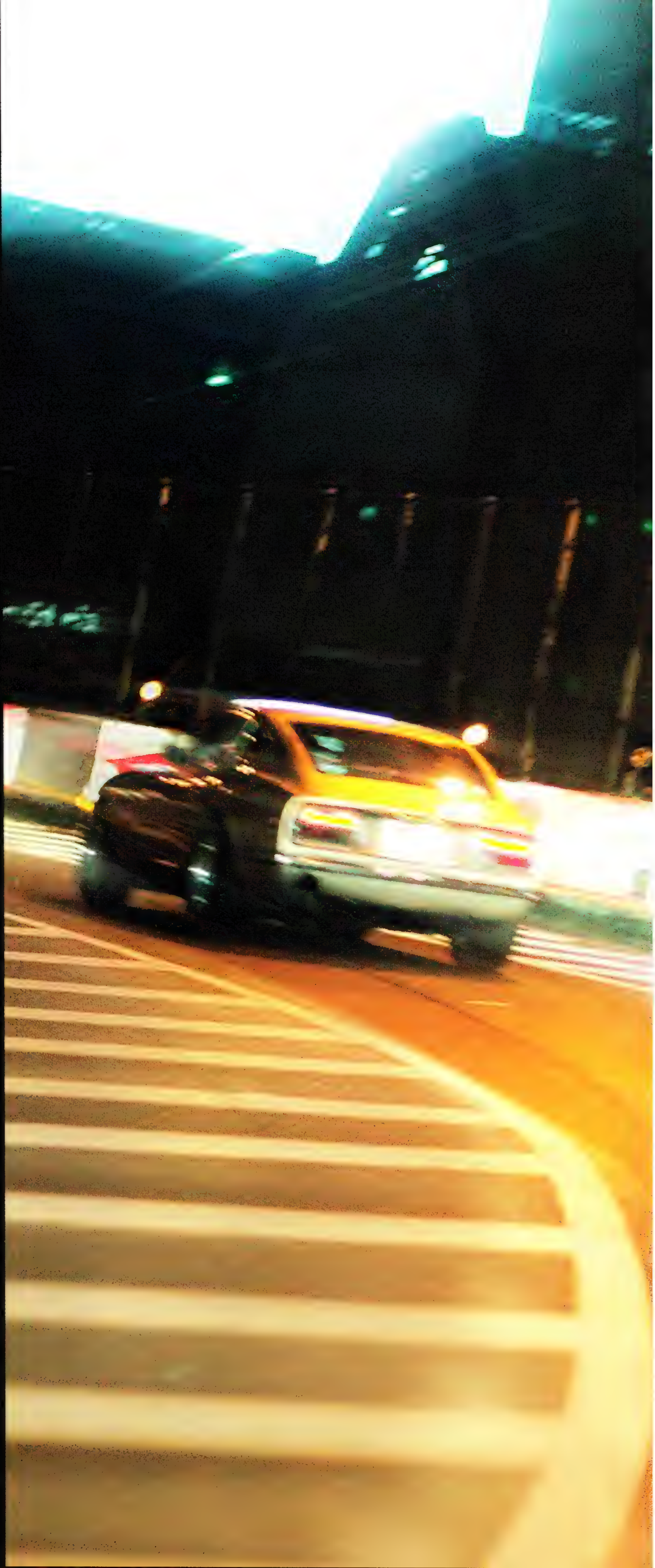
演出として存在しているだけで、路面の変化などには何も影響を与えない。

こちらもただの演出効果だが、雷と違い視界に多少なりとも影響をがある。

02

Quest Guide

第2章 クエスト攻略

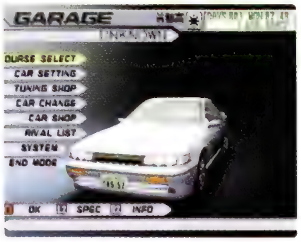


PLAYING GUIDE
プレイングガイド

前作に比べ登場コース、ライバルの数が圧倒的に増え、ゲームとしてのボリュームが格段に増大した本作。さまざまな要素が追加されたため、おおまかな流れやちょっとしたコツを知っていると非常に効率よく進められるのだ

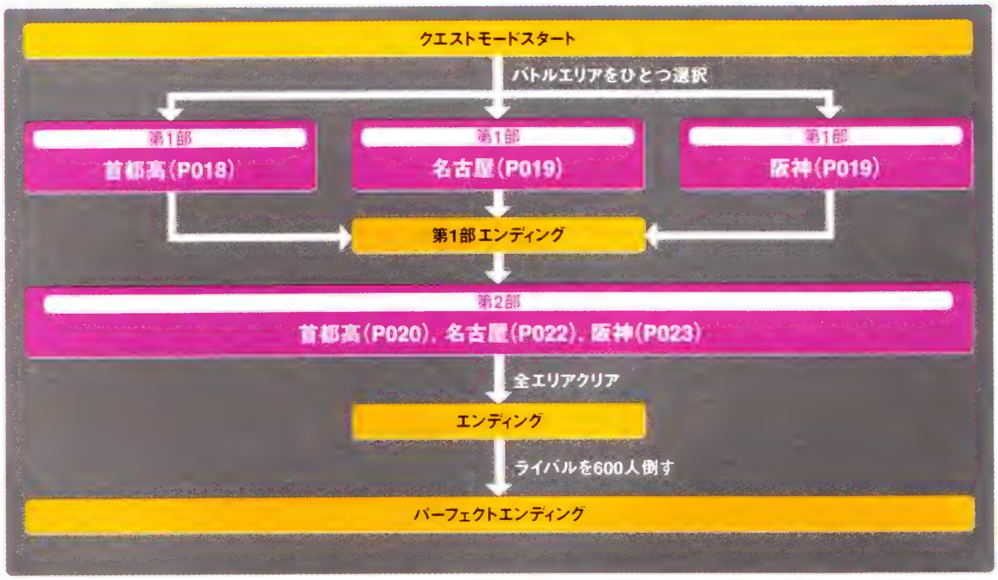
クエストモードの流れ
Quest Guide

QUESTは2部構成になっていて、走行可能ゾーンが制限された首都高、名古屋、阪神の各エリアを順番に攻略していく第1部と、すべてのゾーンが走行可能になった3エリアを、自由に移動しながら攻略していく第2部に分かれている。各エリアをクリアするとスペシャルボーナスを入手できるので、新たなマシンの購入資金やチューニング費用として大いに役立つはずだ。QUESTのボリューム的には第2部のほうが圧倒的に多く、クリアまでの道のりは長いのだが、じつはそれ以前に第1部をどんなクルマで、どこから始めるかというこが大事だったりもする。本項ではそのあたりを詳しく解説していこう。



最初に選択するマシンとコースによっては、難易度が変化するQUEST。

クエストモード全体のフローチャート



スペシャルボーナス

各エリアをクリアしたときに入手できるボーナスは右の表のようになっている。とくに2部からは湯水のようにCPが手に入るので、ケチらずにどんどんチューンアップを進めていこう。

1部ボス撃破(全エリア共通)	10,000,000CP
2部ボス撃破(1エリア目)	100,000,000CP
2部ボス撃破(2エリア目)	300,000,000CP
2部ボス撃破(3エリア目)	500,000,000CP
最終ボス撃破	1,000,000,000CP

ガレージについて

Quest Guide

QUESTモードをプレイしているとき、プレイヤーのすべての行動の起点となるのがガレージだ。ここでは走行するコースやエリアの選択はもちろん、マシンのチューニングやセッティング、マシンの乗り換え、マシンの購入、ライバルリストの閲覧、システムの変更やゲームデータのセーブ、ロードと、あらゆる行動を選択することが可能なのだ。

またガレージ画面ではR2ボタンを押すと、プレイヤーのバトルに関するインフォーメーションを閲覧でき、バトル中の平均速度やバトルの勝率などを知ることができる。L2ボタンを押すと現在使用しているのマシンの詳しいプロフィールが表示され、走行距離や最大馬力を確認可能。日付や所持金はつねに右上に表示されている。

ガレージ内のコマンド

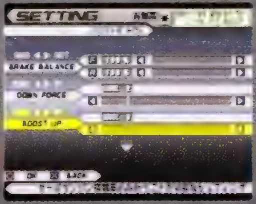
COURSE SELECT

COUSE INを選択すると、走行したいゾーンの入口を選択できる。第2部以降はここにMOVEというコマンドが追加され、首都高、名古屋、阪神の各エリアへの移動を行なうことも可能だ。

MOVEでエリア移動を行なう場合、すでにクリア済のエリアには旗のアイコンが立つ。

CAR SETTING

ここではマシン各部のセッティングを行なえる。大半の部位はチューニングパーツを装備してからでないと、セッティングを変更することはできない。ここからテストコースに行くことも可能だ。



どうしても勝てないライバルがいる場合は、セッティングを変更して挑むのも手だ。

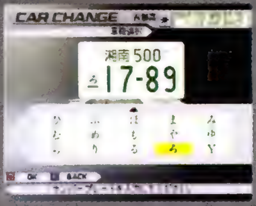
TUNING SHOP

チューンアップパーツの購入、取り付けを行なえる場所。ここで予算内でできるだけのチューンアップをマシンに施そう。ボディペイントなどのドレスアップ関係もここで行なうことになる。

エンジンからメータパネルの色までありとあらゆる場所をイジくることが可能だ。

CAR CHANGE

ガレージに保管してあるほかのクルマに乗り換えることができる。ちなみに所有者のナンバー変更は、ここの車種選択画面のとき◎にボタンを押すことで行なえるので覚えておこう。



字光式ナンバーに変更したいときは、"ろ"ナンバーを選択すればオーケーだ。

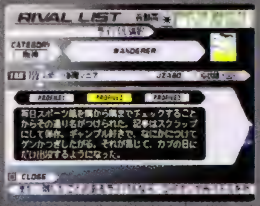
CAR SHOP

マシンの購入と売却を行なえる場所。購入可能な車種はQUESTを進めていくことでどんどん追加されていく。マシンを売却する際は、チューニングパーツを着けたまま売ったほうが価格は高い。

QUEST開始当初は国産車の一部しか買えないが、やがて外車もラインアップされる。

RIVAL LIST

全エリア、全ライバルの名前や出現場所の情報を閲覧できる。一度倒したライバルに関してはここでクルマのデータを閲覧できるほか、◎ボタンを押せば再度バトルを行なうこともできる。



ワンダラーのデータを閲覧すれば、出現場所や登場条件のヒントがわかる。

ファーストカーガイド

Quest Guide

QUESTを始めると、オープニングムービーのあとにいきなりマシンの購入画面となる。最初の所持金は400万CPとなり、国産の6メーカー、16台のなかから1台を選ぶこととなるのだ。多種多様なラインアップなのだが、あまり非力なクルマを買うとあとあと苦労することにもなる。ここではなかでもオススメの8車種をご紹介しよう。

スムーズにゲームを進めたければ2リッターのターボカーなどがいいだろう。

オススメ ファーストカー一覧

MAZDA RX-7 ∞-III

軽量なボディに215PSを発生するするロータリーターボエンジンを装備。走ってよし、曲がってよしの、最初の愛車にするには申し分のない性能を持っている。

同型車種 —

MAZDA ROADSTER RS

初代のロードスターのほうが価格も安く車重も軽いが、ここは先代より30PSアップしたエンジンの性能を買ってコチラを選びたい。それでもやや非力な印象だ。

同型車種 —

MITSUBISHI FTO GP Version R

自然吸気エンジンながら200PSを発生する高回転型エンジンが魅力的。FF車なので動きに若干のクセがあるが、このスタイルに惚れたならアリの選択だろう。

同型車種 —

NISSAN FAIRLADY Z 300ZX 2by2

'80年代のクルマなので古臭さは否めないが、価格も安くパワーもあるオススメ車種。やや車重が重いのがネックだが、チューニング次第で戦闘力は格段に増す。

同型車種 —

NISSAN SILVIA K'S(S14)

シルビアは先代のPS13も購入可能だが、パワーに勝るS14を選択したほうが無難だろう。パワーのあるターボエンジンにFRレイアウトというスポーティさが魅力。

同型車種 MAZDA RX-7

NISSAN 180SX Type-x

スポーツカー然としたスタイルと、安くて速いコストパフォーマンスが際だつ180SX。車体価格が安いので、最初からある程度チューンを施せるのもうれしい。

同型車種 NISSAN SILVIA K'S(PS13)

TOYOTA COROLLA LEVIN 3door GT APEX

軽いボディは魅力的だが、'80年代のクルマ故やや非力なのは否めない。価格も安くチューンしやすいが、ゲームをスムーズに進めるには多少の気合いが必要だ。

同型車種 TOYOTA SPRINTER TRUENO 3door GT APEX

TOYOTA MARK II GRANDE iR-V

ファーストカーのラインアップのなかでは唯一の280PSエンジン搭載車。そのぶん価格も高く、4ドア車ということで車重も重い。しかしこの大パワーは何にも勝る。

同型車種 TOYOTA CHASER Tourer V

ファーストコースガイド

Quest Guide

第1部では、一度選択したエリアはそこをクリアするまで変更することはできない。つまり最初に選択するエリアというのは、第1部前半の難易度に関わってくる重要なチョイスとなってくるわけだ。ここでは各エリアの第1部での特徴を分析し、どの順番で3つのエリアを攻略していけばいいのかを考察していこう。

何も考えないで選択してしまうと、あとあと苦労することになるかも？

獲得CPの内訳

首都高エリア

3エリアのなかでは登場ライバル数が圧倒的に多く、走行可能なゾーンも広い第1部の首都高。コースレイアウトも複雑でライバル数も多いとなれば、ここは最初の選択エリアとして敬遠してしまいがちだが、じつは意外なことにここが一番初心者向けのエリアなのだ。ライバル数が多いということはそれだけCPを沢山稼げるということなので、そのぶんマシンのチューンアップが早く進むし、コースレイアウトが複雑というのも、裏を返せば非力なマシンでも十分格上のマシンを渡り合えるということになるわけだ。

[illegible]	101人
[illegible]	C1、新環状線

ボリュームの多さが結果的にビギナーには優しく働いたというわけだ。

名古屋エリア

名古屋の環状線コースは、コーナーらしいコーナーは四角い環状コースの角の部分だけ。あとはほぼ直線部分のみのシンプルな構成だ。それに加えてこの登場ライバルの少なさを見ればここは初心者向きエリアと思うかもしれないが、直線部分のみのコースは非力なマシンには勝機が少なく、少ないライバル数はそれだけ獲得CPの少なさを物語っている。つまりここはマシンがある程度熟成されていないとバトルで苦労するエリアであり、いちばん最初にここを選んでしまうとかなり苦労してしまうことだろう。

[illegible]	38人
[illegible]	環状線

直線主体の環状線コースは、マシンにある程度パワーがないときびしい場所。

阪神エリア

名古屋よりライバルの数は微妙に多く、コースレイアウトも環状線のみとはいえ上回り、下回りと数パターンのルートを選択できるので名古屋ほどイージーな印象は与えない阪神。しかし首都高エリアに比べるとライバル数、ゾーン数など半分ほどなので、首都高ほど潤沢な資金を稼ぐほどにはいたらないだろう。しかし前述のとおり名古屋環状よりは複雑なコースレイアウトなので、非力なマシンでも勝機をつかむことはできるはず。ちょうど名古屋以上、ただし、1部のボスは3連続バトルなので楽にはクリアできないだろう。

[illegible]	49人
[illegible]	環状線

最初は短い距離を回る環状上回りルートを中心にバトルするといいだろう。

FLOW CHART
攻略フローチャート

QUESTはただ手当たり次第にライバルを倒すのではなく、エリアクリアに直接結びつくライバルを狙ってバトルしていくと非常に効率がいい。ここでは各エリアのステージクリアまでの流れを詳細に解説していこう。

第1部 フローチャート

Quest Guide

第1部での各エリアのクリアまでの流れは右表のような流れになる。第1部では各エリア間を自由に移動することはできないので、一度選択したエリアはクリアするまで移動できない。それを念頭において各エリアのエリアボスとの戦いの流れを見ていくと、首都高は普通の1対1バトルだが、名古屋は1VS2バトル、阪神は3連続バトルと、特殊バトルに勝利しないとエリアクリアが難しい場所になっている。そういう意味でも首都高エリアはQUEST最初のエリアとして難易度的にも程よく、名古屋、阪神は非力なマシンでスタートするとあとあと苦労することがわかってもらえただろう。だからといって名古屋、阪神でQUESTをスタートすると絶対にクリアできないというわけでもないので、腕に覚えのある人はあえて関西方面からQUESTを始めてもいいだろう。

フローチャート中のアイコンについて

Movie シナリオ進行に関したムービーが挿入される
VS クリア条件に関係するライバルとのバトル
[黄枠] の囲みは条件を満たすとコースに現われるライバル。
[黄枠・黒縁] の囲みは条件を満たすとその場でバトルとなるライバル。

第1部　首都高ボス戦

直線部分でバトルをしてしまうと追いつくのが難しいので、必ずコーナーが入り組んだ場所でバトルを仕掛けたい。新環状ゾーンの湾岸線付近などでは、まったく勝ち目がないので注意。

バトル中には幻想的なエフェクトが挿入される。天候変化と勘違いしないように。

第1部　名古屋ボス戦

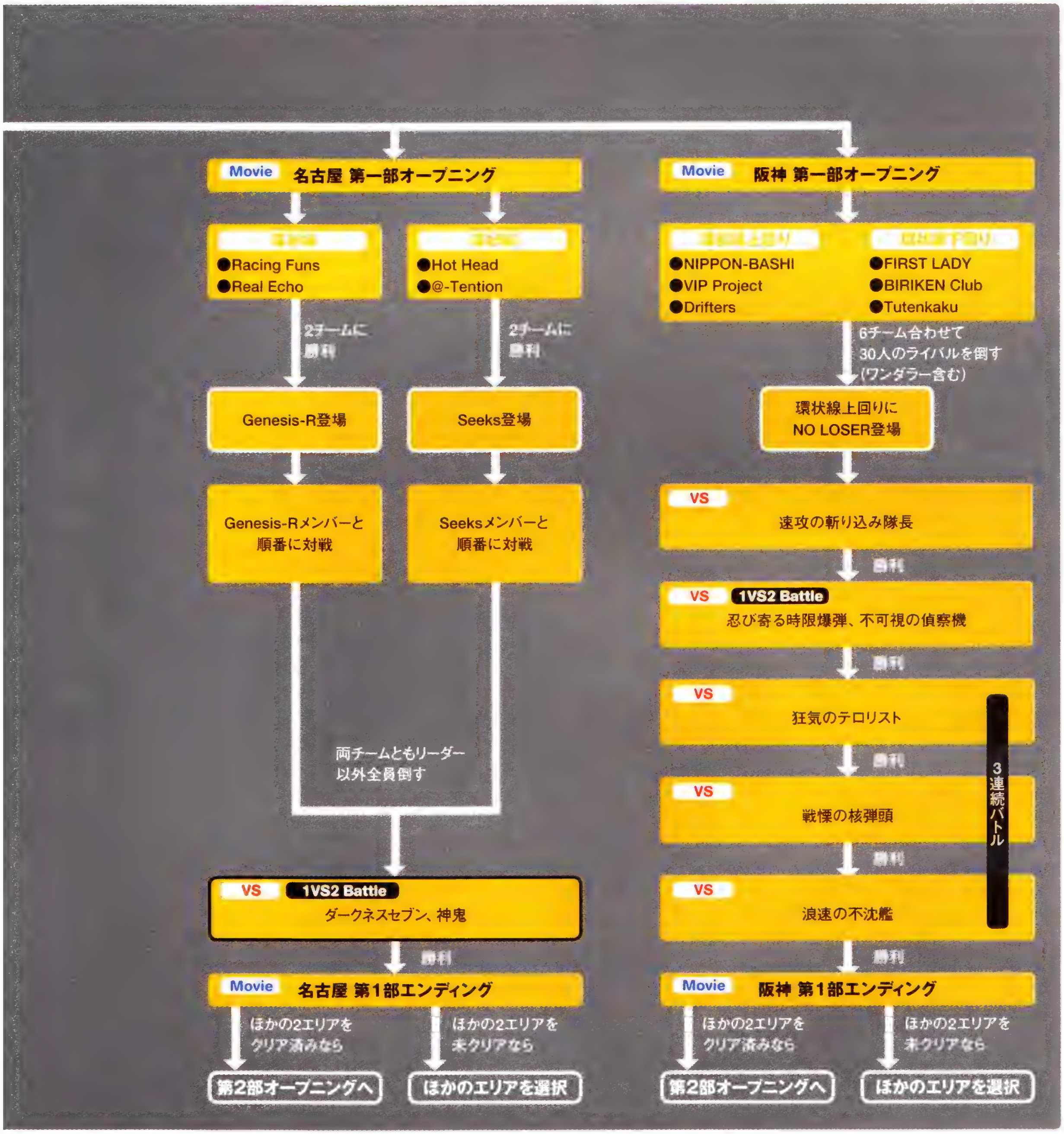
ダークネスセブン、神鬼どちらかにパッシングするとその場で2台出現し、1VS2バトルとなる。直線部分では追いつけないが、コーナー手前で必ず相手が減速するので、その隙をついて追い抜こう。

2台まとめて倒さないと1VS2バトルは勝利にならない。最後まで油断できないぞ。

第1部　阪神ボス戦

マシンへの負担が大きい3連続バトル。最初の相手であまりブーストを上げたりすると残りのライバルとの闘いがきつくなるので、3人ぶん戦うことを見越したペース配分をするようにしよう。

柄違いの迷彩塗装で揃えたNO LOSERのマシン。車種もランサーEVOで統一。

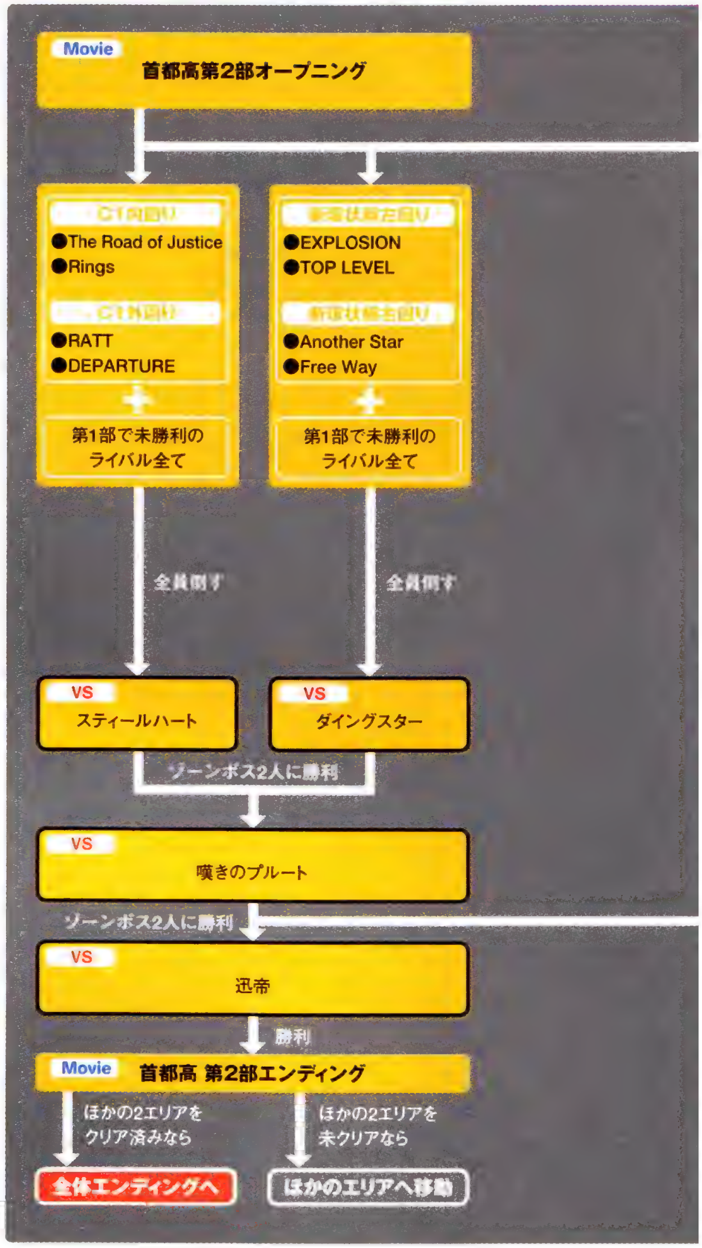


第2部 首都高フローチャート

第1部では一定数のライバルを倒せばボスが出現したが、第2部では3エリアともすべてのチームライバルを倒さないとボスは出現しない。そういう意味ではゾーンが多い第2部の首都高エリアは、バトルに費やす時間はほかのエリアに比べて桁違いに多くなる場所だ。第2部からはC1、新環状に加えて湾岸線、横羽線、横浜環状ゾーンが登場する。この各ゾーンのチームライバルを全員倒すとゾーンボスが登場するのだが、首都高エリアはこのゾーンボスが2段構えになっている。各ゾーンの5人のゾーンボスを倒したあと、もう一度複数のゾーンを統括したゾーンボスがふたり出現し、そのふたりを倒すとようやくエリアボスが出現するという構造なので、ここでは計8回のボス戦をこなくてはならないことになる。しかし各ボスとも全員1対1のバトルのみで特殊バトルなどはなく、しっかりとマシンをチューンしてパワーをそれなりに上げておけば、さほど対戦時に苦労させられる相手はいないだろう。

今作から新たに追加された横浜環状。中、高速コーナーの多い難しい場所。

マシンパワーがすべての湾岸線最高速バトル。ギア比の設定もポイントだ。



第2部 首都高ボス戦

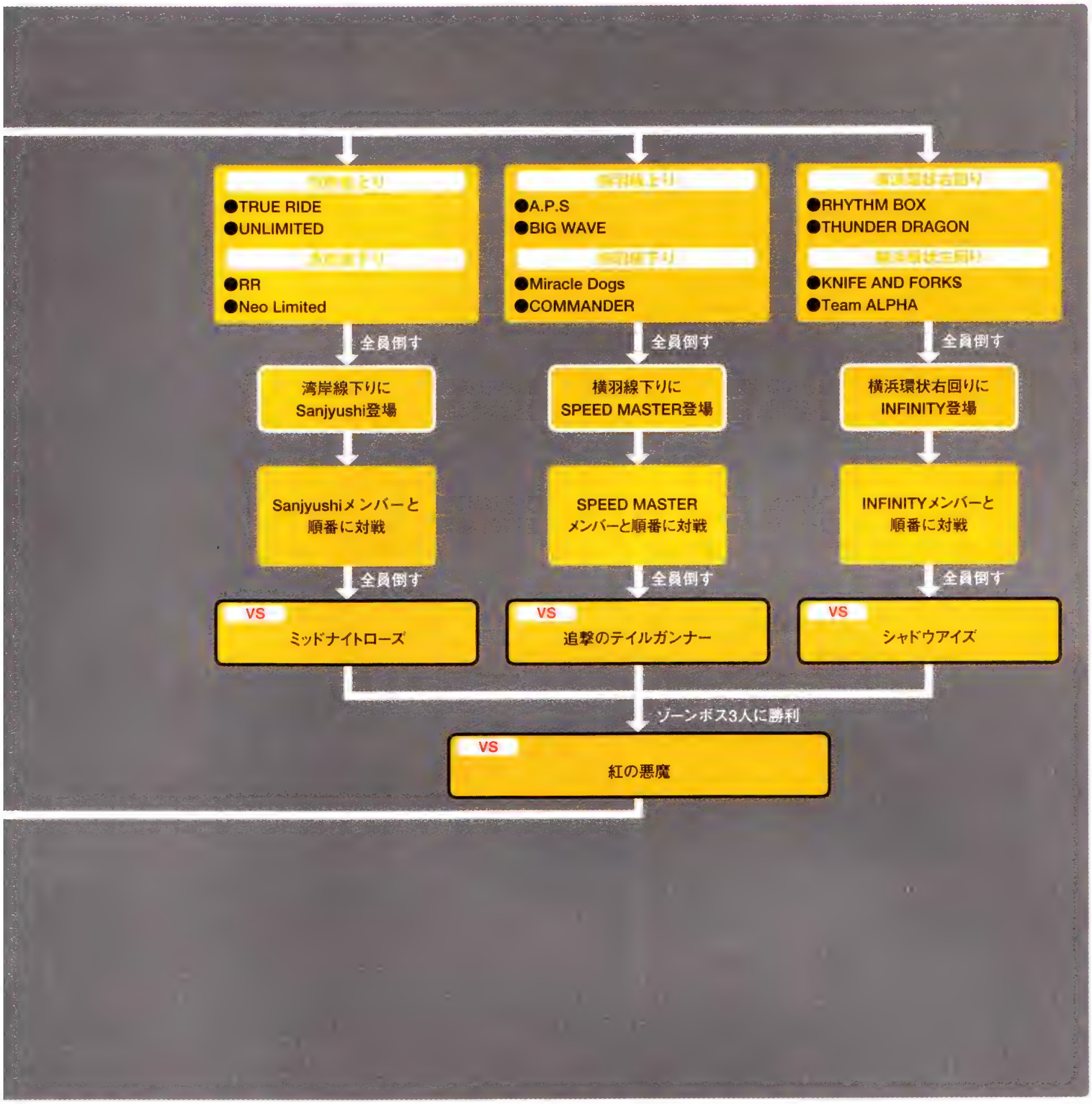
最後に控えるふたりの中ボス的ゾーンボスと、エリアボス迅帝。とくにこの迅帝と紅の悪魔は出現ゾーンが湾岸線なので、マシンのパワーが不足していると追いつけずに負けてしまうだろう。

湾岸線でのボスバトルは、300km/h以上でないマシンだとまず勝ち目はない。

VS 嘆きのプルート

トルクのある加速力でスタート直後は引き離されがちだが、最高速はそれほどでもなく、コーナーでの挙動も不安定なので抜くチャンスはあるはず。

湾岸線に入るまえに、新環状のコーナー各所で勝負をつけておきたいところだ。



VS VS紅の悪魔

ふざけたルックスにも関わらず、恐らくその最高速度は360km/h近いバケモノ。直線が続くエリアでは完全に不利なので、コーナーで勝負しよう。

もはやシリーズではお馴染みのモビルスーツ風マシン。今作ではゲ○ググに進化した。

VS VS迅帝

青いオーラをまとった首都高最強の走り屋である迅帝だが、スタート直後の加速は鈍く必ず先行できる。先行したあとは執拗にブロックしていこう。

抜かれてからの追い上げは速いが、ブロックしてしまえば勝利するのは難しくない。

第2部 名古屋フローチャート

第2部では東名阪ゾーンが出現し、狭い車線での最高速バトルをくり広げることになる名古屋エリア。環状線、東名阪のチームライバルを全部倒したあとに各ゾーンボスが出現し、それを倒せばエリアボス出現、という流れは至って普通だが、最後に待ち受けるボス3連続バトルは第2部のボスバトルのなかでいちばん難易度が高い。というのも東名阪は直線主体の最高速バトルゾーンなので、絶えずエンジンには高負荷がかかりエンジン温度が上昇しがち。そこにきて休みなく3連続バトルをこなすうえに、この3台のボスは異常に速い、という厄介な展開なのだ。このボス戦はまともにやっているとまず勝てないので、まず最初のザ・ルークとのバトルを名古屋西JCTから始めてみよう。ここはライバルの苦手な料金所が2回連続で出現するので、スタート直後に先行すれば追い抜かれることはない。これでSPを温存し、あと2台のライバルはコーナーで減速するのを待って抜いていけば、なんとか勝てるはずだ。

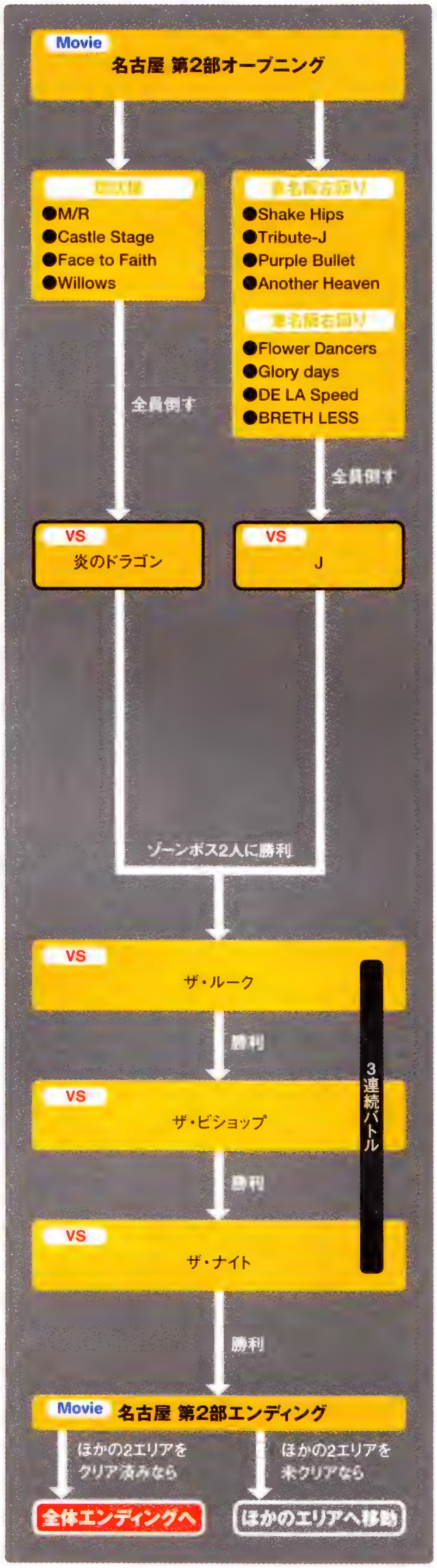
直線が続く東名阪エリアでは、マシンパワーが足りないとバトルは辛い。

名古屋西JCTに勝負がもつれ込めば、必ずライバルを抜くことができる。

第2部　名古屋ボス戦

というわけでここのボス戦で重要なのは名古屋西JCTを有効に使うこと。またバトルの節目節目でブーストアップを使用するのも有効だ。そしてギア比は最高速より加速を重視したほうがいい。

ザ・ナイトの速さはもはや異常。ひたすら追いかけて相手がミスするのを待とう。



第2部 阪神フローチャート

Quest Guide

厳密に言うと阪神エリアにボスは存在せず、そのかわりボスに相当するチームが存在する。環状線を例に話をすると、環状線のチームライバルを全員倒すと、普通ならゾーンボスが出現するが、ここではゾーンボスに相当するBALDY'Sというチームが出現するわけだ。そしてこのBALDY'Sと、同じく堺、湾岸線ゾーンのボスに相当するHARISEN Chopを倒すと、エリアボスに相当するDartsとのバトルが始まる。Dartsにはなんと9人ものメンバーがおり、彼らを順番に全員倒さなくてはならない。とくにきびしいのは後半の3連続バトルと、そのまま続くチームリーダーとの1VS2バトルだ。マシンが熟成されていれば、3連続バトルはなんとかクリアできるが、最後の1VS2バトルは神の川尻操るフォードGTが異様な速さを見せるので、苦労させられることだろう。しかしDartsが出現する湾岸線は直線も多いがコーナーも多く、抜くチャンスは多い。諦めずに追いかければ必ず勝機が訪れるはずだ。

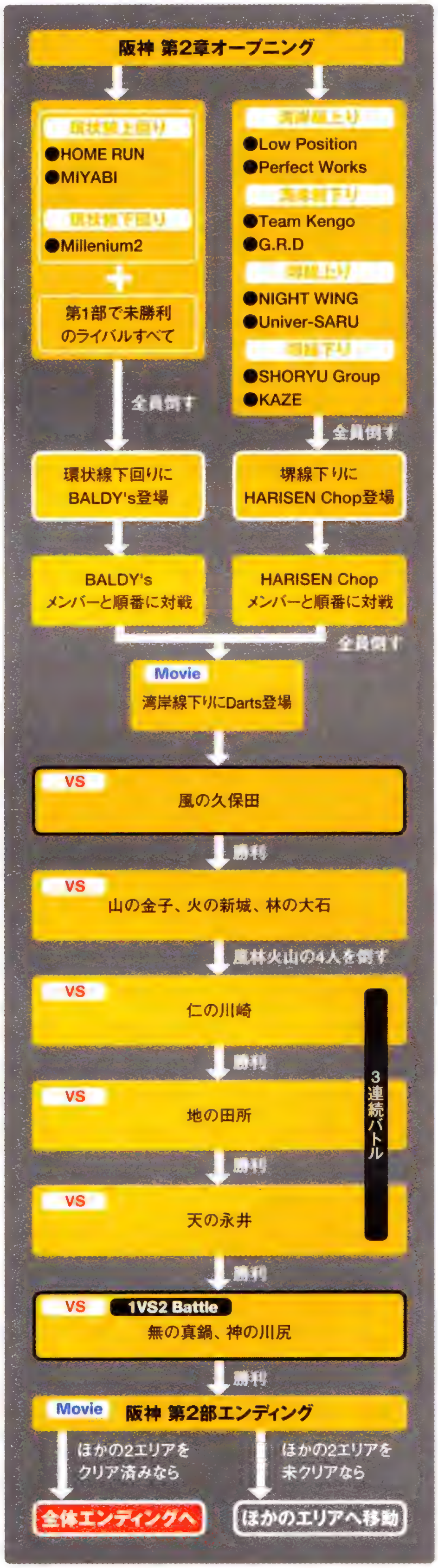
直線が続く湾岸線に現われるDarts。とにかくパワーのあるクルマで挑もう。

3連続バトルから1vs2バトルへと続く長い戦い。精神的にもツライバトルだ。

第2部　阪神ボス戦

コルベットとフォードGTという2台のアメ車が相手。バトル中は無の真鍋操るコルベットがブロックしてきて、神の川尻を先行させようとするので、上手くかわして川尻を追いかけよう。

相手がコーナーで手間取っていたら一気に抜き去り、そのままブロックして逃げ切ろう。



B.A.D. SYSTEM

B.A.D.システム

プレイヤーにいかにも走り屋らしい通り名が付けられるという、ユニークなB.A.D.ネーム。今作ではこのB.A.D.ネームを変化させるシステムが強化されており、より多彩なネーミングを可能にしている。

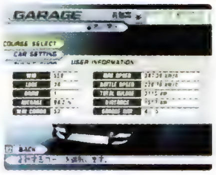
B.A.D.ネームとは

B.A.D. System

B.A.D.とはBattle Abillity Decisionの略で、プレイヤーの走りのスタイルや成績によって変化していく通り名のことをB.A.D.ネームと呼ぶ。このB.A.D.ネームは、右の表のように称号αと称号βの組み合わせによって決定され、それぞれの称号はプレイヤーのバトルの戦績によって判定されるようになっている。ここではその判定方法を、表を用いて詳しく見ていくことにしよう。

B.A.D.システムの構成

称号α ＋ 称号β



美しい走りをしていればカッコイイ名前になるし、ラフなバトルをくり返していればそれなりの名前になってしまう。

B.A.D.ネーム判定のタイミング

ファーストB.A.D.ネーム	通常B.A.D.ネーム	特殊B.A.D.ネーム
QUEST開始直後はまだ通り名はなく、1日目のQUESTを終えた時点でまず判定される最初のB.A.D.ネーム。	QUEST内で3日以上が過ぎ、20回以上バトルを経験すると判定基準はこちらの通常B.A.D.ネームに切り替わる。	通常B.A.D.ネーム判定項目以外の、ある特定の条件を満たしたときだけにつけられる特殊なB.A.D.ネーム。

ファーストB.A.D.ネーム

B.A.D. System

ファーストB.A.D.ネームは、QUEST初日のプレイを終えた時点での成績をもとに判定される最初のB.A.D.ネーム。ネームの判定は称号α、βそれぞれに対応した表によって決定されるが、ファーストB.A.D.ネームの場合、称号βは完全にランダムで決定。称号αは下記のような判定条件表に基づいて決定され、この判定条件は戦績>本体時間>本拠地の順番で優先順位がある。この優先順位に沿って合致する条件を見つけていき、合致した場所に書かれた通り名が、称号αとなる。

称号α決定表

1日目の戦績		1日目終了時間		選択エリア	
10勝以上かつ勝率100%	天才的な	5:00~6:59	夜明けのサンライズ	首都高	都会の
8勝以上かつ勝率80%	鮮烈な	11:00~12:59	白昼のデイドリーム	阪神高速	浪花の
5勝以上かつ勝率30~70%	平凡な	17:00~18:59	黄昏のトワイライト	名古屋高速	尾張の
5勝以下かつ勝率20%以下	身の程知らずの	23:00~0:59	真夜中のミッドナイト		

称号β決定表

ランダムで決定
新参者
初心者
ルーキー
ビギナー

通常B.A.D.ネーム

よほど特殊な条件を満たして特殊B.A.D.ネームがつく場合を除いて、ファーストB.A.D.ネーム以降、QUESTではこの通常B.A.D.ネームの判定表が使われる。表にあるレベルとは対戦数によって決定されるプレイヤーのレベルで、称号をつける際の目安となるもの。一度上がったレベルは下がることがないが、このレベルは画面中に表示されるわけではない。また通り名の各項目には日本語名と英語名が併記されているが、どちらの名前になるかは完全にランダムで決定される。

称号α決定表

LV.	LV.決定条件	バトルの平均走行距離1		バトルの平均走行距離2		バトル中の平均速度	
1	20戦以上	2.50km未満	定時の ジャスト	2.80km以上	ダラダラ スラッグドライブ	150km/h以上	本気の ファイン
2	40戦以上	2.48km未満	一瞬の サドン	2.83km以上	まったりした ロンゲスト	155km/h以上	非凡な スーパー
3	70戦以上	2.46km未満	アッというまの アーリー	2.86km以上	のんびり屋の ケアフリー	160km/h以上	未知の ストレンジ
4	100戦以上	2.44km未満	短気な ヒステリック	2.89km以上	気長な スロー	165km/h以上	沈黙の サイレント
5	140戦以上	2.42km未満	苛立ちの ナーヴァス	2.92km以上	ねちっこい スティッキー	170km/h以上	荒野の ワイルド
6	180戦以上	2.40km未満	逃げ切りの スタートダッシュ	2.95km以上	しつこい ヘビー	175km/h以上	暗闇の ダーク
7	220戦以上	2.38km未満	ぶっちぎりの ラピッド	2.98km以上	慎重な ウェイティング	180km/h以上	非情の リスキー
8	260戦以上	2.37km未満	電撃の ブリッツ	3.01km以上	忍耐強い ペイシェント	185km/h以上	狂気の クレイジー
9	300戦以上	2.36km未満	息吹の ブレス	3.03km以上	粘りの タフネス	190km/h以上	死に急ぐ スーサイド
10	350戦以上	2.35km未満	速攻の クイック	3.05km以上	根気の エナジー	195km/h以上	血風の ブラッディ
11	400戦以上	2.34km未満	秒殺の クール	3.07km以上	不屈の インドミタブル	200km/h以上	混沌の カオティック
12	450戦以上	2.33km未満	瞬殺の パーフェクト	3.09km以上	悠久の フォーエバー	205km/h以上	悪夢の ナイトメア
13	500戦以上	2.32km未満	幻影の ファントム	3.11km以上	遥かなる エヴァー	210km/h以上	魔界の テンペスト
14	550戦以上	2.31km未満	電光石火の ライトニング	3.13km以上	無限の インフィニティ	215km/h以上	霊界の スピリットオブ
15	600戦以上	2.30km未満	奇蹟の ミラクル	3.15km以上	永遠の エターニティ	220km/h以上	地獄の インフェルノ

LV.	LV.決定条件	リタイヤ回数		最高速		最高連勝数	
1	20戦以上	3回以上	へっぽこ ペニー	230km/h以上	力強いの パワフル	5以上	名無しの ネームレス
2	40戦以上	5回以上	ヘタレの オーフル	240km/h以上	灼熱の バーニング	7以上	無名の アンノウン
3	70戦以上	7回以上	せこい チープ	250km/h以上	燃えさかる フレイム	9以上	駆け出しの カブ
4	100戦以上	9回以上	なげやりな ファジー	260km/h以上	高速の スピーディー	11以上	若き ヤング
5	140戦以上	10%以上	くよくよした ウォーリー	270km/h以上	切り裂き スラッシュ	13以上	期待の ホープ
6	180戦以上	11%以上	気の小さい チキン	280km/h以上	弾丸 バレット	15以上	気鋭の エネルギッシュ
7	220戦以上	12%以上	ビビリの アフレイド	290km/h以上	韋駄天 ハイスピード	18以上	有名な フェイマス
8	260戦以上	13%以上	ダメダメな バッド	300km/h以上	疾風の スイフト	21以上	衝撃の ショッキング
9	300戦以上	14%以上	いやらしい ナスティー	310km/h以上	烈風の ブリザード	24以上	驚異の マーベラス
10	350戦以上	15%以上	汚い アンフェアー	320km/h以上	暴風の タイフーン	27以上	栄光の グローリー
11	400戦以上	16%以上	インチキな フォルス	330km/h以上	閃光の フラッシュ	30以上	神秘の ミステリアス
12	450戦以上	17%以上	やましい ギルティー	340km/h以上	音速の ソニック	33以上	世界の ワールドオブ
13	500戦以上	18%以上	ほら吹き ビッグマウス	350km/h以上	光速の メガスピード	37以上	神話の ゴッドオブ
14	550戦以上	19%以上	偽りの フェイク	360km/h以上	超速の ギガスピード	41以上	宇宙の コスミック
15	600戦以上	20%以上	卑怯な ダーティー	365km/h以上	神速の エクストリーム	45以上	伝説の レジェンドオブ

称号β決定表

LV.	LV.決定条件	クルマへの平均接触回数1		クルマへの平均接触回数2		壁への平均接触回数1	
1	20戦以上	16.0回未満	作業員 フリーク	23.0回以上	ごろつき フーリガン	32.0回未満	燕 スワロー
2	40戦以上	15.6回未満	踊り子 ダンサー	23.5回以上	かまほり野郎 ブレイカー	31.5回未満	狐 フォックス
3	70戦以上	15.2回未満	大佐 サージェント	24.0回以上	暴れん坊 タイラント	31.0回未満	隼 ファルコン
4	100戦以上	14.8回未満	教授 プロフェッサー	24.5回以上	あたり屋 バスター	30.5回未満	鷲 イーグル
5	140戦以上	14.5回未満	精密機械 マシーン	25.0回以上	したたか者 アイアンハート	30.0回未満	鮫 シャーク
6	180戦以上	14.2回未満	貴公子 ノーブル	25.5回以上	鉄面皮 アイアンフェイス	29.5回未満	狼 ウルフ
7	220戦以上	13.9回未満	魔術師 マジシャン	26.0回以上	追突魔 サイドワインダー	29.0回未満	虎 タイガー
8	260戦以上	13.6回未満	精霊 エレメント	26.5回以上	撃沈野郎 インパクト	28.5回未満	飛龍 ワイバーン
9	300戦以上	13.3回未満	守護神 ガーディアン	27.0回以上	潰し屋 クラッシャー	28.0回未満	巨人 ジャイアント
10	350戦以上	13.0回未満	天使 エンジェル	27.5回以上	悪代官 ディスグレイス	27.5回未満	鉄人 アイアンマン
11	400戦以上	12.8回未満	法皇 ハイエロファント	28.0回以上	闇車行 ヘルジャック	27.0回未満	怪物 モンスター
12	450戦以上	12.6回未満	正義 ジャスティス	28.5回以上	猛毒 ポイズン	26.5回未満	幽霊 ゴースト
13	500戦以上	12.4回未満	釈迦 ブッダ	29.0回以上	虐殺者 アニヒレーション	26.0回未満	影 シャドウ
14	550戦以上	12.2回未満	神 ゴッド	29.5回以上	暴走機関車 ボンバー	25.5回未満	霧 ミスト
15	600戦以上	12.0回未満	天神 ゼウス	30.0回以上	破壊王 デストロイヤー	25.0回未満	竜騎士 ドラグーン

LV.	LV.決定条件	壁への平均接触回数2		勝率		総走行距離	
1	20戦以上	46.0回以上	もののけ ビースト	60.0%以上	挑戦者 チャレンジャー	100km以上	歩行者 ウォーカー
2	40戦以上	47.0回以上	妖怪 スペクター	64.0%以上	走り屋 ランナー	300km以上	短距離走者 スプリンター
3	70戦以上	48.0回以上	ガリガリ坊や スクラッチャー	68.0%以上	追走者 チェイサー	500km以上	中距離走者 マイラー
4	100戦以上	49.0回以上	壁ターン アタッカー	72.0%以上	突撃者 チャージャー	700km以上	長距離走者 ステイヤー
5	140戦以上	50.0回以上	こすり屋 ダメージ	76.0%以上	兵士 ソルジャー	1000km以上	旅行者 ツアーリスト
6	180戦以上	51.0回以上	墓ほり グレイブディガー	80.0%以上	闘士 グラディエイター	1300km以上	漂流者 ドリフター
7	220戦以上	52.0回以上	毒蜘蛛 タランチュラ	82.0%以上	騎士 ナイト	1600km以上	見聞録 エクスペリエンス
8	260戦以上	53.0回以上	暗殺者 アサシン	84.0%以上	侍 サムライ	1900km以上	旅人 トラベラー
9	300戦以上	54.0回以上	狂戦士 バーサーカー	86.0%以上	隊長 センチュリオン	2200km以上	渡り鳥 ミグラトリー
10	350戦以上	55.0回以上	闇 ネメシス	88.0%以上	団長 ヘッド	2600km以上	外遊者 フォーリナー
11	400戦以上	56.0回以上	狂王 ルナティック	90.0%以上	勝利者 トライアンフ	3000km以上	風来坊 ロストガイ
12	450戦以上	57.0回以上	悪鬼 オーガ	92.0%以上	元帥 ジェネラル	3500km以上	異邦人 エトランゼ
13	500戦以上	58.0回以上	悪魔 デビル	93.0%以上	王者 キング	4000km以上	探求者 クエスター
14	550戦以上	59.0回以上	魔人 デーモン	94.0%以上	帝王 エンペラー	4500km以上	長老 エルダー
15	600戦以上	60.0回以上	核弾頭 アトミックボム	95.0%以上	覇王 カイザー	5000km以上	千里眼 ワイズマン

優先順位について

称号α、βそれぞれの判定項目の優先順位は右のようになる。たとえば称号αの場合、まず平均走行距離1で該当条件を判定し、なければ平均距離2で判定。それでも該当条件がなければつぎは平均速度で判定する、といった具合だ。

称号α優先順位

バトル中の平均距離1＞バトル中の平均距離2＞バトル中の平均速度＞リタイヤ回数＞バトル中の最高速度＞最高連勝数

称号β優先順位

クルマ接触回数1＞クルマ接触回数2＞壁接触回数1＞壁接触回数2＞勝率＞総走行距離

特殊B.A.D.ネーム

B.A.D. System

ある特殊な条件を満たした場合は、ファースト及び通常B.A.D.ネームの判定条件より優先されて特殊B.A.D.ネームが採用される。特殊B.A.D.ネームは、特定のマシンに乗って特定のステッカーを貼った場合か、1敗もしないで全600人のライバルを倒したときに判定され、その状態が変化するまでは通り名も変更されない。倒したチームリーダーのマシンと同じ車種に乗り、そのチームのステッカーを貼るとライバルチームに関する通り名がつくが、そのさいはマシンに貼られているステッカーはそのライバルチームの物のみとし、関係のないステッカーは貼らないこと。またエディット機能などでステッカーのデザインを変更していないことも条件となる。

チームリーダーを倒すと手に入るステッカーに、意外な使い道があるのだ。

貼るステッカーはそのチームのもの1枚のみ。デザインもいじってはいけない。

車種ステッカー、戦績によって変化する通り名

R34に乗り迅帝のステッカーを貼る

首都高最速の存在である、迅帝の名を名乗れる特殊B.A.D.ネーム。ただし自身の戦績によって通り名は微妙に変化するので、あまり戦績がよくない場合はむしろ名乗らないほうがいいかも。

あの大仏ステッカーがカッコいいか悪いかは別にして、インパクトも大きい。

条件	通り名
勝ち数＜負け数	へなちょこ迅帝
勝ち数＜500	にせ迅帝
勝ち数≧700	真迅帝
それ以外	称号α+"迅帝"

80スープラに乗り、名古屋ボスのステッカーを貼る

この特殊B.A.D.ネームは、スープラ(A80)に名古屋エリアボスのステッカーを貼るのが条件となる。貼ったあとは戦績によってザ・ナイト、ザ・ビショップ、ザ・ルークに関連した名前がつく。

3連戦を制した証しともいえるB.A.D.ネーム。一度はつけてみたい。

条件	通り名
勝ち数＜負け数	ザ・ポーン
勝ち数＜500	ザ・クイーン
勝ち数≧700	ザ・キング
それ以外	"ザ・"+称号β

完全に限定された条件で決定する通り名

この通り名を名乗るのは「首都高バトル」ファン究極の憧れだろう。その条件は全ライバル600人を無敗で倒すこと。引き分けても無効となる。普通に考えるとかなり無茶な話だが、一度QUESTをクリアし、KEEP GARAGE状態から挑戦すれば、マシンは最初からフルパワーなので可能性は高い。

条件	通り名
600戦無敗	[illegible]

チームに関連した通り名

倒したチームリーダーのマシンと同じ車種に乗り、マシンにそのチームのステッカーを貼るとライバルチームに関する通り名がつく。その際はマシンに貼られているステッカーはそのライバルチームの物のみとし、ほかの関係のないステッカーは貼らないこと。またエディット機能などでステッカーのデザインを少しでも変更してしまうと、この条件は適用されなくなってしまう。

昔からの本シリーズのファンなら、"ローリング野郎"を名乗れるのはうれしい。

エリア	チーム	使用車種	通り名
首都高	ROLLING GUY	TOYOTA SPRINTER TRUENO (AE86T)	ローリング野郎0号
	FINE DRIVE	NISSAN SILVIA (S14)	Mr.グッドマナー
	SS Limited	NISSAN GLORIA (HY33)	実戦一番星
	The Road of Justice	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR34)	ファイナルジャッジメント
	RINGS	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR34)	螺旋の帝王
	GALAXY RACERS	NISSAN PULSAR (RNN14)	次世代部長
	MAX Racing	NISSAN CIMA (GNF50)	マックスボルテージ
	TWISTER	MAZDA RX-7 (FD3S)	ロータリージャンキー
	RATT	SUZUKI Cappuccino (EA11R)	ドリフト半蔵
	DEPARTURES	SUBARU IMPREZA WRX (GDB)	エキセントリック少年
	DIAMOND IMAGE	TOYOTA STARLET (EP91)	ブリリアントカット
	WIND STARS	NISSAN FAIRLADY Z (GCZ32)	ガラスのハート
	Highway Outlaw	MITSUBISHI GTO (Z15A)	ビリー・ザ・キッド
	EXPLOSION	NISSAN CEDRIC (HY34)	ビッグ・バン
	TOP LEVEL	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION Ⅶ (CT9A)	ダ・カールの星
	R.Gangs	TOYOTA COROLLA LEVIN (AE111)	イニシャル R
	Tokio Jungle	SUBARU IMPREZA (GC8)	ジャングルの王者
	Cupid Arrows	NISSAN SILVIA (S15)	聖光のワルキューレ
	Another Star	SUBARU IMPREZA WRX (GDB)	スーパー・ノヴァ
	FREE WAY	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR34)	フリーウェイの覇者
	TRUE RIDE	NISSAN SKYLINE GT-R (BCNR33)	パワーチューンの鬼
	UNLIMITED	GM CORVETTE (CY25E)	リミテッド・エディション
	R.R.	MAZDA RX-7 (FC3S)	ロータリーキング
	Neo Limited	TOYOTA SUPRA (JZA80)	バスター・リミテッド
	Sanjyushi	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR34)	三十路の黄昏
	BIG WAVE	LOTUS Esprit (82V8)	生涯鉄人
	A.P.S.	FORD GT (GT40)	イッツ・ア・ショータイム
	COMMANDER	SUBARU IMPREZA WRX (GDB)	無敵の作戦参謀
	Miracle Dogs	NISSAN FAIRLADY Z (GCZ32)	ブードルX
	SPEED MASTER	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR32)	音速世界の支配者
	Knife and Forks	NISSAN CEFIRO (CA31)	究極のメニュー
	Team ALPHA	GM Firebird (S87)	極東の追撃王
	RHYTHM BOX	SUBARU LEGACY TOURING WAGON (BH5)	黄昏のコンダクター
	Thunder Dragoon	DODGE Viper (VGTS)	雷龍
	INFINITY	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR34)	LOVEエスカレーション
名古屋	Racing Funs	TOYOTA CHASER (JZX100)	デリバリーNO.1
	Real Echo	TOYOTA CELICA (ST205)	新世代の旗手
	Genesis R	TOYOTA ARISTO (JZS161)	ビッグ・マネー
	Hot Head	TOYOTA CELSIOR (UCF30)	自由なる魂
	@-Tention	TOYOTA bB (NCP31)	SUPER STEP
	Seeks	TOYOTA SUPRA (JZA80)	雅組
	M/R	VOLKSWAGEN New Beetle (9CAXJ)	ばとるん
	Castle Stage	TOYOTA MARK Ⅱ (JZX110)	味噌カツ海老フライ
	Face to Faith	DODGE Viper (VGTS)	バトル・ザ・セイラーマン

エリア	チーム	使用車種	通り名
名古屋	Willows	ISUZU VehiCROSS (UGS250)	フードファイター
	Shake Hips	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V (CP9A)	チューニング・クエスト
	Tribute-J	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR32)	遥かなるJ
	Purple Bullet	TOYOTA SUPRA (JZA80)	夜の殉狂者
	Another Heaven	MAZDA RX-7 (FD3S)	暗闇の教祖
	Flower Dancers	SUBARU IMPREZA WRX (GDB)	らぶりぃちゅ〜りっぷ
	Glory Days	TOYOTA SUPRA (JZA70)	ノスタルジックジェントルマン
	DE LA Speed	GM CORVETTE (CY15BK)	空力の探求者
	BREATH LESS	MITSUBISHI GTO (Z15A)	孤高の疾風者
阪神	NIPPON-BASHI	NISSAN CEDRIC (HY34)	プライズバスター
	VIP Project	TOYOTA ARISTO (JZS161)	約束された未来
	Drifters	NISSAN 180SX (RPS13)	バトルだぜ全員集合
	First Lady	TOYOTA MR-S (ZZW30)	禁断の果実
	BIRIKEN Club	NISSAN FAIRLADY Z (HGZ31)	ハッピーセンチュリー
	TuTenKaku	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR32)	ミッドナイトシンボル
	NO LOSER	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V (CP9A)	無敵のフリゲート
	HOME RUN	FORD Mustang (MACH1)	ビクトリィ日本一
	Millennium2	LOTUS Esprit (82V8)	無限の千年期
	MIYABI	GEMBALLA GTR500 (986B)	古都からの刺客
	BALDY'S	NISSAN CEFIRO (CA31)	無我の境地
	Low Position	NISSAN SILVIA (PS13)	シャコタン伝説
	Perfect Works	NISSAN CEDRIC (HY34)	キング・オブ・VIP
	Team KENNGO	MERCEDES-BENZ SL-CLASS (GH230)	神速の太刀
	G.R.O.	SUBARU LEGACY B4 (BE5)	浪花の快男児
	NIGHT WING	TOYOTA MR-S (ZZW30)	黄金の翼
	Univer-SARU	NISSAN FAIRLADY Z (Z33)	永遠の冒険心
	SHORYU Group	MERCEDES-BENZ 500E (E124)	兄弟仁義の極道
	KAZE	TOYOTA MR2 (SW20)	駆け抜ける疾風
	HARISEN CHOP	NISSAN SKYLINE GT-R (BNR34)	大阪チャレンジャー
	Darts	FORD GT (GT40)	ダーティージョーカー

Column

One Point

バトル時のパッシングのコツ

SPバトルはそのシステム上、先行でスタートしたほうが圧倒的に有利なのだが、ライバルにパッシングするとき、ちょっとした工夫をすることで先行スタートに持っていきやすくすることができる。まず相手の真後ろからのパッシングは厳禁。左右どちらかに必ず避けておきつつ、相手が巡航している速度より速いスピードでパッシングすると先行しやすくなるのだ。ただしあまり速いスピードで接近しすぎると、相手がバトル受け入れ態勢(パッシング可能な状態)にならない。相手の後方で一度減速して受け入れ態勢を早めに確認しつつ、間合いをできるだけ詰めてからパッシングしよう。速度差があるほど先行距離も延びる。

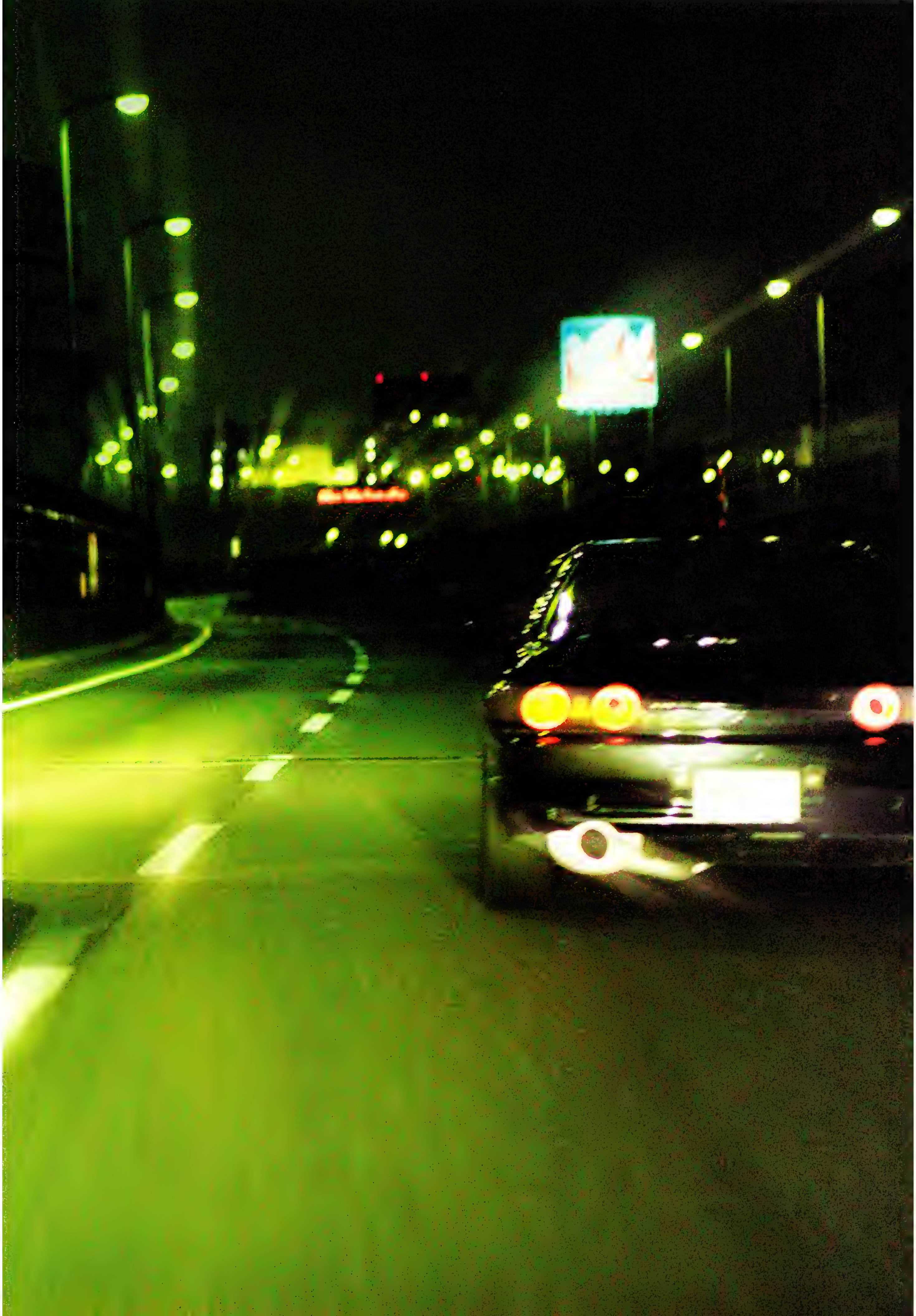
相手との速度差があるほど先行しやすいが、バトル受け入れ態勢になりにくい。

第2部のボスライバルと再戦する場合など、ぜひ成功させたいテクニックだ。

03

Course Guide

第3章 コースガイド



首都高エリア

Course Guide / Shutokou AREA

今作ではついに待望の横浜ベイブリッジが収録され、横浜狩場線の追加も相まって神奈川エリアのコースが充実 また東京エリアは八重洲線がコースではなくヒットエリアに変更された

03

Course Guide

CourseData

	登場コース	登場ライバル数
第1部	C1、新環状線	101人
第2部	C1、新環状線、湾岸線、横羽線、横浜環状線	310人

コース解説

shuto Kou Area

C1 P034

東京の中心部を環状で結ぶ、まさに首都高の核をなす路線。基本設計が古いため道幅が狭く、ビル街を縫うように走るその複雑なレイアウトは高速道路とは思えないが、このタイトなコースレイアウトが逆に多くの走り屋を虜にしているゆえんでもある。また、コース走行中に東京タワーが見えたりモノレールが走っていたりと、景観を眺めるのも楽しい。

新環状線 P038

C1の江戸橋JCTから浜崎橋JCTまでの区間と、9号深川線、湾岸線、11号台場線を結んだルート。タイトすぎるC1を嫌って、コチラのコースを好む走り屋も多い。湾岸線の3車線ストレートに加え、深川線、台場線ともにコーナーの少ないスピードの乗る路線なので、パワーのあるマシンで攻めるには楽しいコースといえるだろう。

湾岸線 P042

実際には千葉県から延びる東関東自動車道と接続しており、千葉～東京～横浜の3都市をつなぐ長大な路線として首都圏の物流を支えている。道幅は3車線と広く、建造物の少ない京浜の湾岸地帯を走っているため、ひたすら長い直線が続くエリア。とくに神奈川エリアの湾岸線は、10km以上続く直線が最高速バトルステージとして全国的に有名だ。

横羽線 P047

横浜と羽田を結んでいることからその名がついた横羽線。湾岸線誕生以前から東京～横浜を結ぶ路線として活躍しており、現在は湾岸線といくつかのJCTで結ばれている。車線は2車線と湾岸線に比べて狭く、基本は直線ながらもいくつかのコーナーが挟まるテクニカルなレイアウトだ。ちなみに下り線ならモノレールと併走できる箇所がある。

横浜環状 P050

横浜環状はC1のように周回できるわけではなく、6の字にしか走れないコースだ。左回りは横羽線下りから石川町JCTで狩場線に接続し、本牧JCTで湾岸線に、大黒JCTで大黒線に分岐し、生麦JCTで横羽線上りに戻っていく。右回りはこれを綺麗に逆になぞっている感じだ。このコースはベイブリッジを渡ったりみなとみらい地区を望んだりと、見どころ多し。

C1・内回り

首都東京の中心部をぐるりと環状で結ぶC1。ビルの間や地下を縫うように走るそのコースレイアウトは高速とは思えないほど複雑だ。直線部分が短くタイトなコーナーが続くので、非力なマシンでもバトルしやすい

ZONE 1 霞ヶ関JCT～一ノ橋JCT付近

Aは霞ヶ関JCTでの直線で乗ったスピードを、谷町JCTまでのストレートでそのまま活かすために重要な場所。最初の右コーナーはややキツいので早めの減速でインに寄り、続く左はアクセル調整でクリアしよう。Bは勝負所の高速コーナー。ほぼ全開か軽いアクセルオフで、インベタのラインでクリアしていきたい。Cはあまりアウトに膨らむと、目黒線分岐の壁に激突しがちなのでなるべくイン側に走行ラインを取ろう。

←A 右→左のステアの切り返しを大きく取りすぎず、細かく操作していくとイイ。

←B 絶対に避けたい目黒線分岐への激突。抜かれないことより減速を優先しよう。

ZONE 2 芝公園出口～浜崎橋JCT付近

Dは最初の右コーナーの減速が重要。アウト側の芝公園出口の壁に激突しないように注意したい。EはC1内回りの難所のひとつ。手前の直線で乗ったスピードを急減速しつつ、コーナー手前の段差でマシンが挙動を乱さないようにステア操作を慎重に行なおう。続くFも処理が難しい場所。最初の左コーナーを軽い減速でアウト側から進入し、続く右コーナーは手前で強めに減速しながらインベタで回っていくといいだろう。

←D 最初の右コーナーは手前で十分な減速をして、必ずインベタで回っていこう。

←E コースが分岐した直後の段差が厄介。マシンの姿勢が乱れないように注意。

ZONE 3 汐留JCT～江戸橋JCT付近

細かく切り返すコーナーが続くGは思わぬクラッシュをしやすい。最初の左コーナーをアウト寄りでクリアして、続く右コーナーですぐインに寄せよう。続くHはコースの真ん中に橋脚が建っている非常に危険な場所。橋脚への激突は絶対に避けよう。難所続きのこのゾーンで最後に控えるIはC1内回り最大の難所。3車線の直線から一気に1車線のヘアピンへと変化するので、十分すぎるほど手前から減速しないとクリアは不可能だ。

←G 最初の橋脚は右側を、続く橋脚は左側を狙っていくとクリアしやすいはず。

←H 分岐手前の標識類を目印にブレーキングを開始。100km/h以下が目安だ。

ZONE 4 呉服橋～代官町付近

そんなにきつく見えないが、意外とクリアが難しいJ。それほど強い減速は必要ないので、適度な速度でドリフトしながらクリアしていこう。続くKは緩めのコーナーだが、スピードが乗ってアウトに膨らみやすい場所。あまり膨らむと池袋線分岐の壁に激突するので注意したい。そして代官町の先にあるLの千代田トンネルも難所のひとつ。トンネル手前に来たら早めに減速してイン側に寄り、ドリフトの態勢を取ろう。

←K 早めにインに寄っておかないと、池袋線分岐のほうへ膨らんでいってしまう。

←L 下りで回り込むコーナーなので、ステア操作がラフだとスピンしやすい。

C1・外回り

走り屋が首都高を走ると言えばここ、というイメージのC1外回り。内回りに比べてスピードの乗るコースレイアウトで、レース中のアベレージスピードも高く、マシンにそれなりのパワーが要求されるコースといえるだろう

ZONE 1 霞ヶ関JCT～呉服橋付近

Ⓐはコーナー手前で右側に分岐が見えたら即ブレーキング開始。きつめのコーナーなので、コーナリング中までブレーキを残す感じでクリアしよう。長い直線のあとに控えるⒷは手前のブレーキングがキモだが、コーナー全長が長く、あまり減速しすぎると大きなロスとなるので注意。Ⓒは勝負所の高速コーナー。コーナー手前で軽いブレーキングを行ないインに寄り、そのまま軽いドリフト状態で立ち上がって行ければベスト。

←Ⓐ
意外とスピードが乗る場所なので、意識的に早めに減速を開始するとイイ。

←Ⓑ
コーナー全長が長いので、減速しすぎないようにアクセルを煽って調整しよう。

ZONE 2 江戸橋JCT～汐留JCT付近

Ⓓは分岐後1車線になるが、ゼブラゾーンまで使えば実質2車線ぶんの道幅があるので、ここを使ってインベタで回るのがベスト。続くⒺは最初の橋脚を右側を通過し、すぐ続く左コーナーに向かって早めに左に切り返そう。ふたつ目の橋脚は左側を通過したほうが速度が乗りやすいはず。Ⓕは細かい切り返しが難しい場所。手前で早めに減速したら、なるべく直線的な動きを心掛け、大きなステア操作は行なわないほうがいいだろう。

←Ⓓ
サポートカーが走っている場合は、ゼブラゾーンを使えば避けやすい。

←Ⓕ
内回りほどはタイトではないので、不必要に減速しすぎないように注意。

ZONE 3 汐留JCT～芝公園付近

最初の左コーナーがキツいⒼ。ここを十分な減速でクリアしたら、続く右コーナーは緩いので全開で抜けていこう。浜崎橋JCTの分岐となるⒽは緩めの高速コーナーなので、手前の直線で乗ったスピードを殺さない程度に減速してクリアしていきたい。Ⓘは左→右→右→左と4つのコーナーが連続する場所。ここはふたつ目の右コーナーがキモで、早めにイン側に寄っておかないとアウト側に出口の壁があるので接触しないように。

←Ⓖ
最初の左コーナーは、アウトインアウトよりインベタで回るほうがいい。

←Ⓘ
美しい東京タワーを眺めている暇もなく、せわしなく右に左に動く場所。

ZONE 4 一ノ橋JCT～霞ヶ関JCT付近

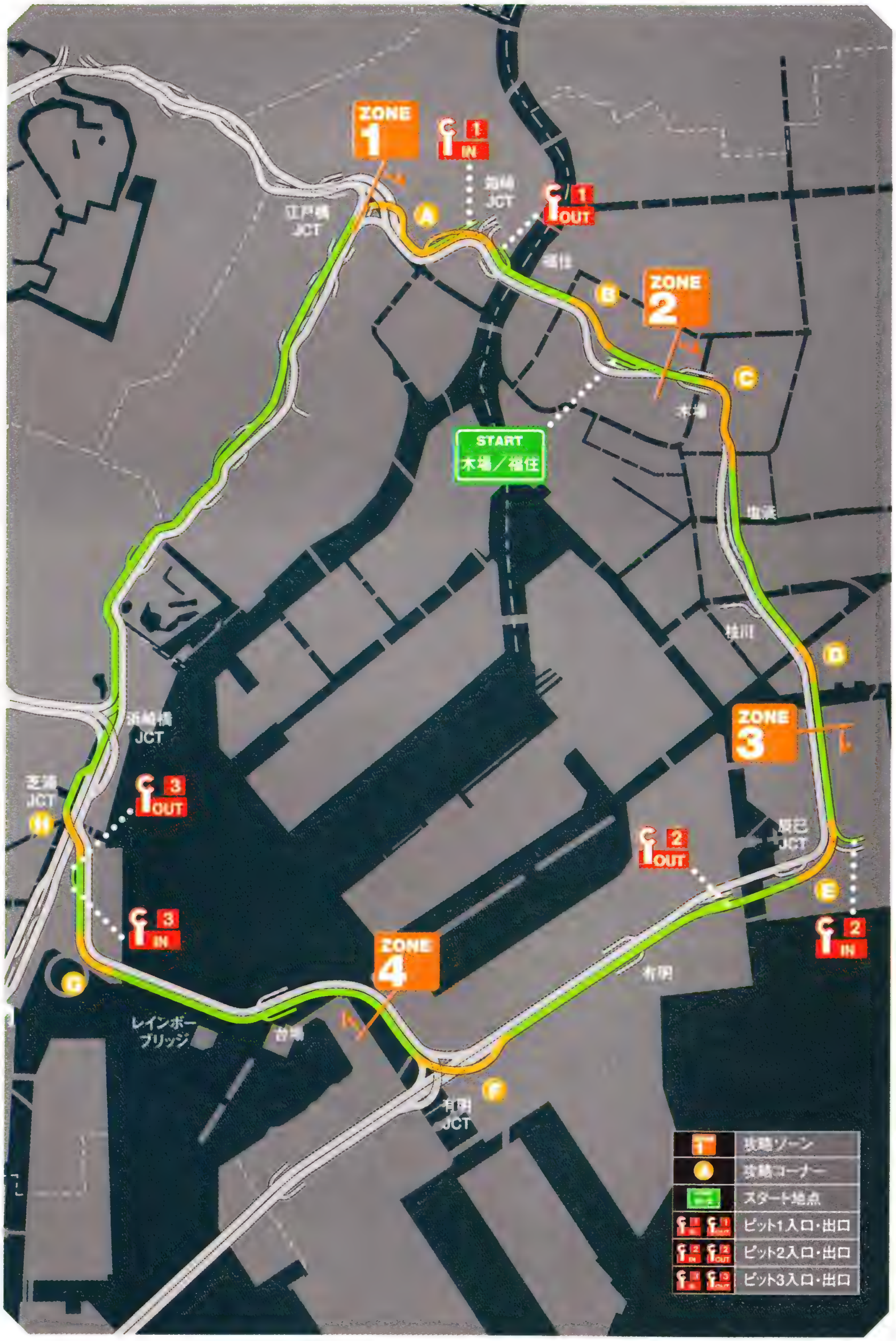
谷町JCTまでのストレートでスピードを稼ぐためにも上手に処理したいⒿ。一ノ橋JCTの右コーナーも十分な減速が必要だが、続く飯倉出口の右コーナーも油断せずにインベタでアプローチしておかないと、出口の壁に激突しがちだ。ここをクリアしたあとはⓀまでハイスピードゾーン。かなりの速度が出るので、Ⓚ手前の減速は早めに行ないたい。霞ケ関トンネル手前の標識がブレーキングにちょうどよい目印になるだろう。

←Ⓙ
油断しがちな飯倉付近。アウトに膨らんだらアクセル調整で姿勢制御だ。

←Ⓚ
必ずイン側から減速して進入。続く左コーナーも適度な減速をしておこう。

新環状線右回り

C1に比べてコース全長が長く、長い直線エリアや高速コーナーも多いので、かなりのハイスピードバトルを楽しめる新環状。そのぶんここで満足なバトルをするためには、それなりのマシンスペックが必要となる



ZONE 1 江戸橋JCT〜福住付近

A にはふたつのJCTが集中している。最初の江戸橋JCTは長い直線のあとに出現するので、手前で早めに右側に寄って減速を開始しよう。分岐後も2車線あるのでそんなに極端な減速は必要ない。続く箱崎JCTは道幅は広いが構造が複雑。途中で左右に分岐するが、右側のルートを使ったほうがスムーズだろう。B のS字コーナーは最初の右コーナーの進入を強めに減速。あとはアクセルで調整して左コーナーを立ち上がろう。

←A 左右に道が分岐する箱崎JCT。真ん中に進むとピットエリアになっている。

←B 立ち上がりでアウトに膨らんでいくマシンを、アクセル調整で制御しよう。

ZONE 2 木場〜枝川付近

長いストレートのあとに待ち受ける C。かなりのスピードが出ているので、最初の右コーナーは十分に減速して進入しよう。イン側から進入したらマシンをじんわりとアウト側に膨らませてつつ続く左コーナーへとアプローチし、インベタのラインをアクセル調整のみでクリアしよう。続く D も進入速度が高い高速コーナー。ここはアウト側に路側帯があるので、この路側帯までをいっぱいに使った大きなライン取りでクリアしていこう。

←C 右から左への切り返し動作があまりに大きいと、マシンがスピンしやすい。

←D 路側帯は短いので、あまり大きく膨らみすぎると壁に接触するので注意。

ZONE 3 辰巳JCT〜有明JCT付近

9号線の直線と湾岸線の直線の間に挟まる E。ここは湾岸線に備えてなるべくスピードを殺さずにクリアしたい場所。コーナー進入時はコース右側のゼブラゾーンまで使ってイン側に寄り、コース幅をいっぱいに使って脱出時の加速区間を稼ごう。そのまま湾岸線でスピードを乗せたら、F へアプローチ。ここもコーナーの入口付近はゼブラゾーンがあるので思い切ってイン側に寄り、スピードを殺さずにクリアしていきたい。

←E 比較的緩めのカーブなので、進入時にブレーキングしたあとはアクセルで調整。

←F 第1章では湾岸線に行けないので、分岐を誤って壁に激突しないように。

ZONE 4 有明JCT〜芝浦JCT付近

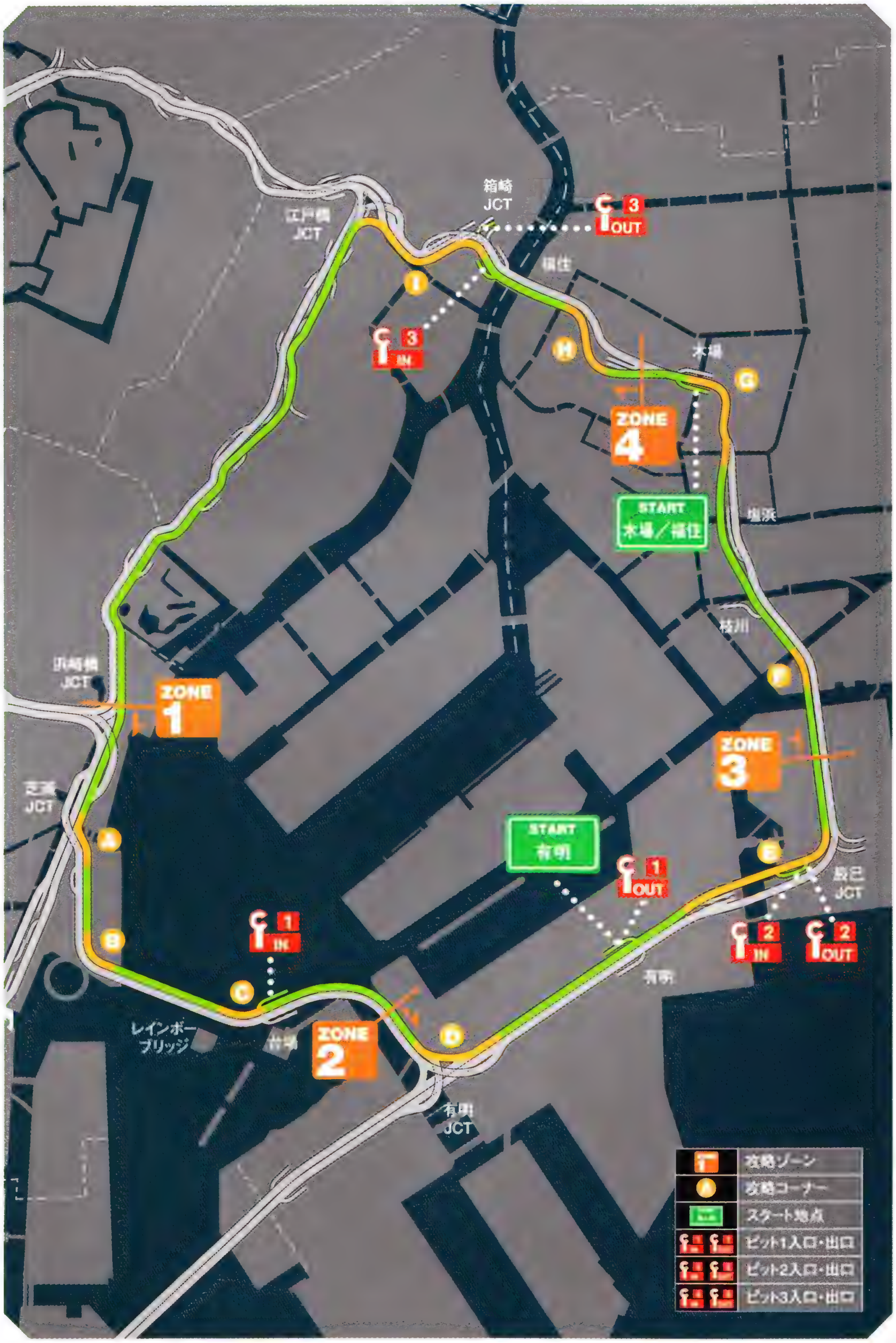
レインボーブリッジの進入側は上り勾配でコーナーのRも緩いが、橋を渡りきったあとの G は下り勾配のきつめのコーナーとなる厳しい場所。直線部分で十分な減速を終えておかないと、アウト側の壁に激突してスピンしやすいので注意したい。続く H のS字コーナーも下り勾配がきつい場所。最初の左コーナーは路側帯のあるコース左側までいっぱいに寄り、続く右コーナーに対して余裕をもって進入できるようにしておこう。

←G 下り勾配なので、減速とステア操作が強すぎてもスピンしやすい危険な場所。

←H コーナーのRそのものは緩め。ライン取りとアクセル調整でクリアしよう。

新環状線左回り

基本的なレイアウトは右回りの場合と変わらないが、一部JCTの構造が右回りのときと激変するのでそれなりに難易度が変化している左回りルート。やはりC1を走るとき以上のパワーが欲しい、ハイスピードバトルの舞台



03 Course Guide

ZONE 1 芝浦JCT～有明JCT付近

A はC1分岐からの直線でスピードが乗った状態での進入となるので、最初の左コーナーは十分な減速が必要だ。この左コーナーのあとにはすぐ右コーナーとなるが、こちらは緩めのコーナーなので加速しつつ立ち上がっていこう。レインボーブリッジへの進入となる B はインベタのラインならアクセル調整のみでのクリアも可能。橋を渡った所の C は下り勾配でスピードが乗るので、適度なブレーキングをしながらクリアしよう。

← A
サポートカーが邪魔な場所にいる場合も多い。余裕を持って減速しておこう。

← B
全開で気持ちよく走っていきたいレインボーブリッジ。インベタでいこう。

ZONE 2 有明JCT～辰巳JCT

レインボーブリッジ出口から加速してきたスピードを一気に減速する D 。コーナー自体はそんなにきつくない場所なので、イン側のゼブラゾーンまで使ったライン取りで、なるべく極端な減速なしでクリアしていきたい。湾岸線の最後に控える E はこのコース最大の難所。辰巳JCTへのアプローチとなるこの場所は1車線しかなく、ほぼ確実にサポートカーが道を塞いでいる。追突しないように左右の隙間から注意深く抜き去ろう。

← D
イン側にピッタリつければ、スピードを維持したまま湾岸線に進入できる。

← E
サポートカーや先行したライバルに追突しないようにコースの端から抜こう。

ZONE 3 枝川～木場付近

そんなにきついカーブという印象はないが、手前の直線でスピードが乗っているぶん思わぬコースアウトをしがちな F 。コーナーが近づいたら気持ち早めのアクセルオフで減速して進入しよう。続く G は左→右→左と続く連続コーナー。最初の左コーナーは軽いアクセルオフで進入し、つぎの右コーナーはイン側へ切り込みつつブレーキも併用して姿勢制御。最後の左コーナーは長いので、じっくりとアクセルを調整していこう。

← F
枝川の出口の標識が見えてきたら、コース左側に寄ってコーナーに備えよう。

← G
ここもゼブラゾーンまで大きく切り込んで、イン側へ大胆に寄ってしまおう。

ZONE 4 福住～江戸橋JCT付近

H の最初の右コーナーは福住の出口車線を使えば3車線になる。イン側へ早めに寄ってこの車線を使いつつ、続く左コーナーへ進入しよう。ただしあまり出口車線側に寄っていると、出口の壁に激突するので注意。 I の箱崎JCTエリアは道幅が1車線から3車線へとめまぐるしく変化するが、1車線の場所は左右のゼブラゾーンを使えば2車線並の幅があり、意外に自由な走行ラインを取れるので不必要な減速はしなくていいはずだ。

← H
出口車線を使えば大きなライン取りでこのS字コーナーをクリアできる。

← I
JCTだけに道が複雑に変化するが、じつはコーナー自体は非常にシンプルだ。

湾岸線上り

京浜の湾岸地帯を結ぶ首都高湾岸線。道幅はつねに3車線と広く、大半が直線エリアで構成されている超高速ステージだ。とくに神奈川エリアの湾岸線は直線が何キロも続く、最高速を試すには最高のステージとなっている

ZONE 1 大黒JCT～空港中央付近

大黒JCTから湾岸線に入る場合は、一度JCT内の分岐で上り路線か下り路線を選ぶ必要があるのだが、その際画面には"上り"、"下り"の表記は出ない。上り方面に向かう場合は、分岐右側の"湾岸線B"方向へ進もう。ここから湾岸線上り方向へ進むと、いきなり全長10km以上の直線コースが現われる。この直線はトンネルに入ったあと、Aで最初のコーナーを迎えることになるが、ここは非常に緩いコーナーなので、あらかじめ左車線に寄っていれば問題ないはず。続いてトンネル出口付近でBの左コーナーが出現するが、ここも比較的緩めのコーナーで、全開状態で突入してもクリアするのは容易な場所だ。ただどちらのコーナーも最高速バトルに集中しすぎて、コーナーの接近に気づかないでいるといきなりマシンがアウト側に膨らんでしまうので注意が必要だ。

←A 10km以上の直線から突入する最初のカーブだが、減速の必要はない。

←B こちらも減速の必要はほとんどないが、ステア操作は慎重に行なおう。

ZONE 2 空港中央～有明JCT付近

ZONE1ではほとんど減速の必要のない湾岸線だが、Cのコーナーは手前でイン側に寄り、軽い減速をしておかないと曲がりきれない場所だ。曲がりきれずにアウト側に膨らんだままでいると、路側帯の壁に衝突して大ダメージとなるので注意しよう。ここを越えると大井に料金所があるが、料金所に正面から激突するとダメージが大きいだけでなく、マシンが完全に停止してしまうので、料金所を通過する際は慎重にマシンを操作しよう。料金所を抜けるとすぐにDの大井JCTに差し掛かる。このJCTは上り方向の横羽線へ接続しているので、湾岸線の先にライバルがいない場合などは、ここから横羽線に移動するのもいいだろう。大井JCTの先にあるEのコーナーはRも緩やかでクリアしやすい場所。全開、もしくは軽いアクセルオフで走り抜けることができる。

←C ほぼ全開状態で壁に接触してしまうと、マシンに与えるダメージも甚大だ。

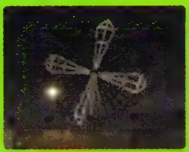
←D 頻繁に利用するJCTではないが、場所を覚えておくと便利な場合もある。

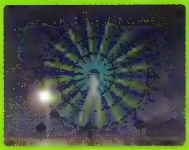
←E 緩いコーナーとはいえ、手前では軽くイン側に寄っていたほうが安全だ。

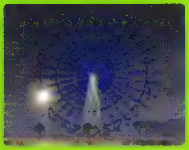
Look!!

君は観覧車を見たか!?

湾岸線を上り方面に進んでいき、有明JCT手前に差し掛かると右手にお台場の観覧車が見える。じつはこの観覧車、非常に凝った動きをしており、観覧車自体が回転しているだけでなく、ネオンサインの点灯パターンも実際の観覧車を参考にして複数のパターンを持っているという驚きのデキなのだ。一度この付近でクルマを止めてじっくり見て欲しい。スタッフの情熱が感じられるだろう。



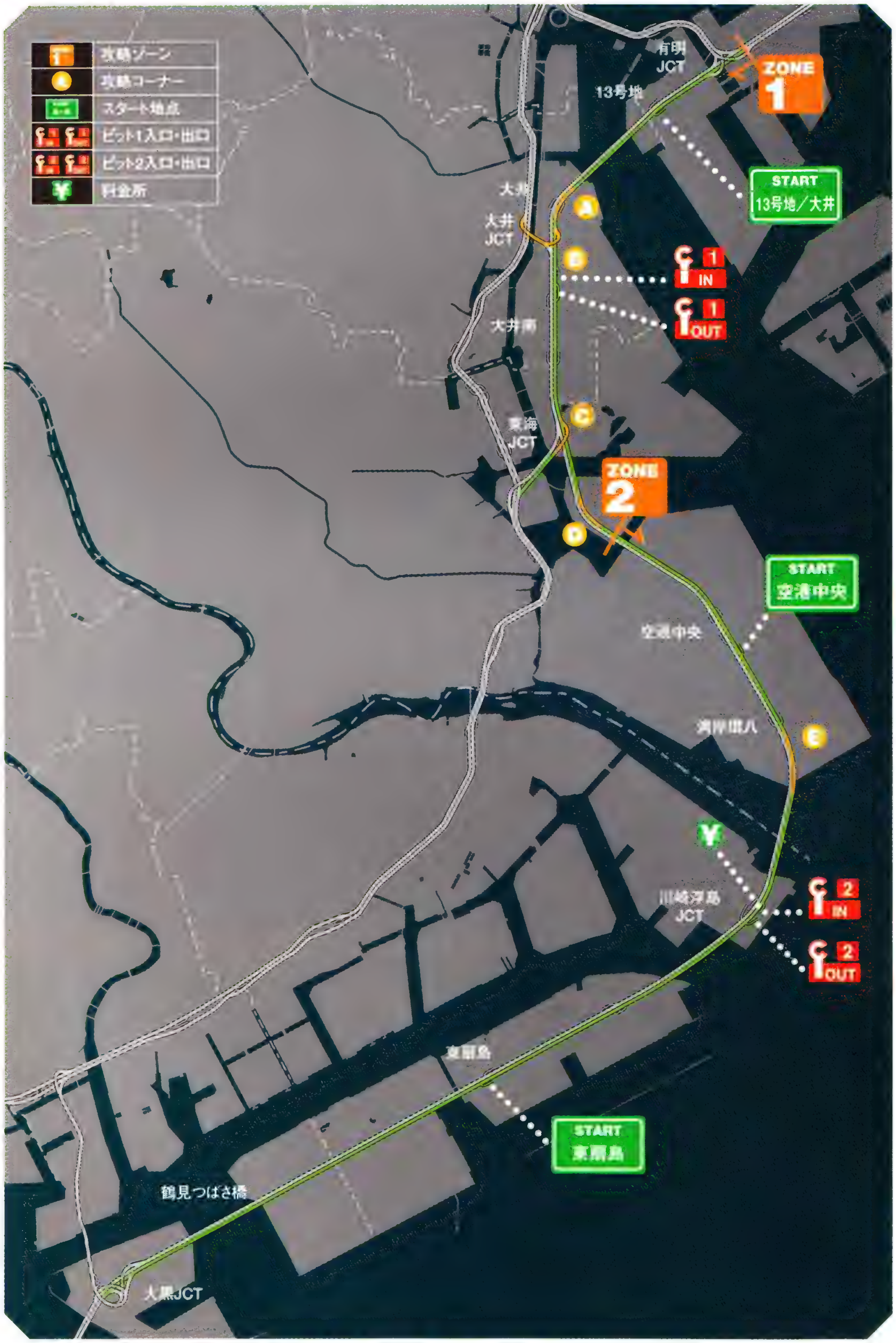




実際にお台場で観覧車の動きを数十分ビデオ撮影し、この動きを再現したという凝りようだ。

湾岸線下り

コースレイアウト的にはほぼ上りと変わらない湾岸線下り路線。とにかく湾岸線ではマシンパワーがものをいうので、ここでバトルを挑むときはマシンにそれなりのチューンを施しておかないと苦戦することになるだろう



ZONE 1 有明JCT～空港中央付近

湾岸線を下り方面に走り始めて最初に出現するⒶのコーナーは、そんなにきついコーナーではないので基本的に全開でクリア可能だが、ステア操作が遅れると曲がりきれない場合もあるので注意したい。Ⓑは大井JCTから横羽線上り方面に向かうルート。ここはかなりカーブがきつく激しい段差もあるので、もしバトル中にこちらのルートを通ることになったときは、十分に減速しながら進入しよう。続くⒸもJCTでの分岐ルートで、こちらは横羽線下り方面へ向かうルートだ。大井JCTと違い道幅が広く、カーブも緩いのでかなりのハイスピードで通過できるだろう。Ⓓも緩めの高速コーナーで、早めにイン側に寄っておけば全開でクリアできる。もしアウト側にマシンが振られても、軽いアクセオフル程度で姿勢を立て直すことができるはずだ。

←Ⓐ 早めにイン側にいれば問題なし。全開で加速しながらクリアしていこう。

←Ⓒ 大井JCTの分岐とは違い、カーブが緩くかなり速度を出せる東海JCTの分岐線。

←Ⓓ Aコーナー同様ここは全開クリア可能。あまりアウト側に寄らないのに注意しよう。

ZONE 2 空港中央～大黒JCT付近

緩やかにカーブしているものの、ほぼ全開走行が可能な空港近辺を過ぎると、Ⓔのあたりからコースが南西方面に曲がっていき、横浜方面への直線コースとつながっていく。Ⓔのコーナーは緩いコーナーで減速の必要はないが、バトル中などでもし反応が遅れて曲がりきれなかった場合は、軽いアクセルオフで姿勢を制御しよう。ここをすぎて川崎浮島JCTに差し掛かると、料金所が現われる。この料金所には4つゲートがあるが、いちばん左のゲートが閉鎖されているのでここに飛び込まないように注意しよう。またこの料金所を通過したあと、料金所の先でサポートカーが右に左にフラフラ走行しているときがある。ひどい場合は完全に横を向いて何車線か塞いでいる場合もあるので、料金所通過後も気を抜かないで前方に注意しよう。

←Ⓔ 湾岸環八の出口が見えたら、なるべくイン側に寄っておくと安全だ。

←Ⓕ 料金所への激突はもちろん、サポートカーへの追突にも注意しておこう。

Look!!

路側帯は危険地帯

湾岸線などの長い直線が続くエリアでは、サポートカーが邪魔をしない路側帯を走りたくなるが、路側帯には一定区間ごとに走行禁止用の防護柵が設置してあり、ここに激突すると大ダメージとなる。サポートカーを避けるために一瞬路側帯を走行するのはしかたないが、タイミングが悪いと防護柵とサポートカーに挟まれて行き場を失うため、なるべくなら走行しないほうが得策だ。

斜めに設置されているので激突時に完全停止することはないが、マシンは大きく挙動を乱してしまう。

Course Guide / Shutokou AREA

横羽線上り

横浜と羽田を結ぶ横羽線は、直線と中、高速コーナーが適度にミックスされた非常にテクニカルなコース。直線は速く、コーナーも曲がれるマシンに仕上げないと、ここで最速の座を獲得するのは難しいかもしれない

03
Course Guide

ZONE 1 汐入～浜川崎付近

ピットエリアの入口まではほぼ直線で、スピードがかなり乗せられる場所。ここで乗ったスピードを活かすべく、続くAのコーナーはかなり緩めのコーナーなので、アクセル調整のみで大きな減速をせずにクリアしていきたい。ただそのあとのBはややきつくなるため、ライン取りがアウト寄りになってしまった場合などは軽いブレーキングを併用するといいだろう。上手く手前でイン側につけたらアクセルオフだけでいける。

←A 早めにイン側につき、アクセル操作のみでテンポよくクリアしていこう。

←B 手前のブレーキングが決まれば綺麗な高速ドリフト状態でクリアできるはず。

ZONE 2 浜川崎～昭和島JCT付近

最高速近い状態で進入するCだが、ここはアクセルオフのみでクリア可能。続くDはCよりややきついので、ブレーキを一瞬入れよう。注意したいのはこの先のEからFへと続く場所。Eは羽田入口の車線を使って早めにイン側につき、十分な減速を。つぎに控えるFも軽いブレーキングをしないと曲がりきれないだろう。GはJCTになるので3車線と道幅が広いので、若干アウト側に余裕を持ってコーナリングできる場所だ。

←E 右側の入口車線まで食い込む勢いで、早めにインについてクリアしていこう。

←F 昭和島JCTの分岐の先は、湾岸線の東海JCT上り方面へと接続されている。

ZONE 3 平和島～芝浦JCT付近

平和島のストレートでかなりのスピードが乗ったあとに、突然出現する料金所にまずは注意したい。料金所のあとに続くHはややきつめのコーナーなので、早めの減速をしておくこと。Iの勝島S字コーナーは、最初の左コーナーがアウトに膨らみすぎると、出口の壁にぶつかってしまうので気をつけよう。最後のJの長いS字は、直線部分でちゃんと減速しておけば問題ないが、段差でマシンが跳ねるので姿勢をちゃんと制御しよう。

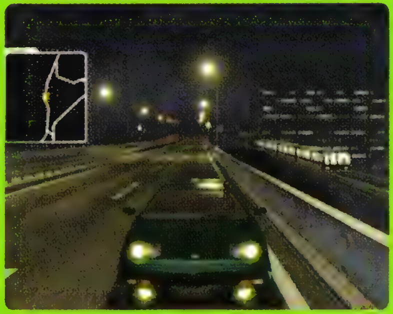
←I 出口側に膨らみすぎると壁に激突してしまう。ここは小さく回っていこう。

←J S字コーナー進入時に段差があり、マシンが跳ねるのでステア操作は慎重に。

Look!!

モノレールを追え！

C1の浜崎橋JCT手前では、運がいいと左右からモノレールが来るシーンを正面から拝めるが、コースの一部がモノレールと併走しているここ横羽線ではどうだろう？　じつは残念ながら上下線がすれ違うシーンはここでは見られない。羽田線と併走するエリアでは、モノレールは1編成のみがピストン運行をしているのだ。ただし運がよければ飛行機といっしょに撮られるかも？



モノレール付近で待っていれば必ずやってくる。しかし…

Course Guide / Shutokou AREA

横羽線下り

コースはおもに中、高速コーナーで構成され、ハイスピードバトルが楽しめる横羽線だが、車線はずっと2車線のみでかなり狭い。理想の走行ラインを狙いつつ、邪魔なサポートカーを避けて走るのがなかなか難しい

ZONE 1 芝浦JCT～平和島付近

芝浦からしばらく直線が続くが、コース前方にビル街が見えてくると A のS字コーナーがある。最初の左コーナーはかなりハイスピードでの進入になるので、十分な減速をしよう。続く B は複数の高速コーナーが連続する場所。勝島入口付近の左コーナーは入口からの合流車線を使って大きくラインを取り、速い脱出速度をキープしたい。C はカーブ全長がかなり長い。アクセルを調整しながらマシンの姿勢を制御しよう。

←A
進入速度が速いので慎重に減速し、側壁にマシンをヒットさせないように。

←B
アウト側にやや膨らんでも、合流車線があるので走行ラインに余裕がある。

ZONE 2 昭和島JCT～大師付近

平和島の長いストレートのあとには、昭和島JCTの長くて大きいコーナーが控えている。ここはアクセルをじんわりと開けてマシンの姿勢を整えていきたい。その先の D も大きい右コーナーが2回連続する場所。アウト側へ膨らんでいくマシンを、昭和島同様にねじ伏せていこう。直後に続く E の右コーナーは、アウトに膨らみすぎると羽田出口の壁に激突してしまう。ここは十分すぎるほど減速して、インベタで回ること。

←D
アウトに膨らまないようにアクセルを調整してマシンをコントロールしよう。

←E
ここは横羽線下りの鬼門。バトル中に壁に接触したらすべて終わりだ。

ZONE 3 浜川崎～生麦JCT付近

横羽線下りの料金所は緩やかな左カーブの先にあるので見通しが悪く、不意に激突しやすい。また4ゲート中右側の2ゲートしか開いていないので、通過の際には細心の注意を払うこと。緩やかな高速コーナーが続いたあとに、F、G といったややタイトなコーナーが出現する。ここは早めにインに切り込んで進入の態勢を作っておけばいいだろう。最後の G は左に折り返すコーナーだけ軽いブレーキングをしておこう。

←F
ドリフト状態で進入してしまうと、細かいコントロールが効かず危険だ。

←G
インベタのラインで高速ドリフト態勢を取り、速度を殺さずにクリアしたい。

Look!!

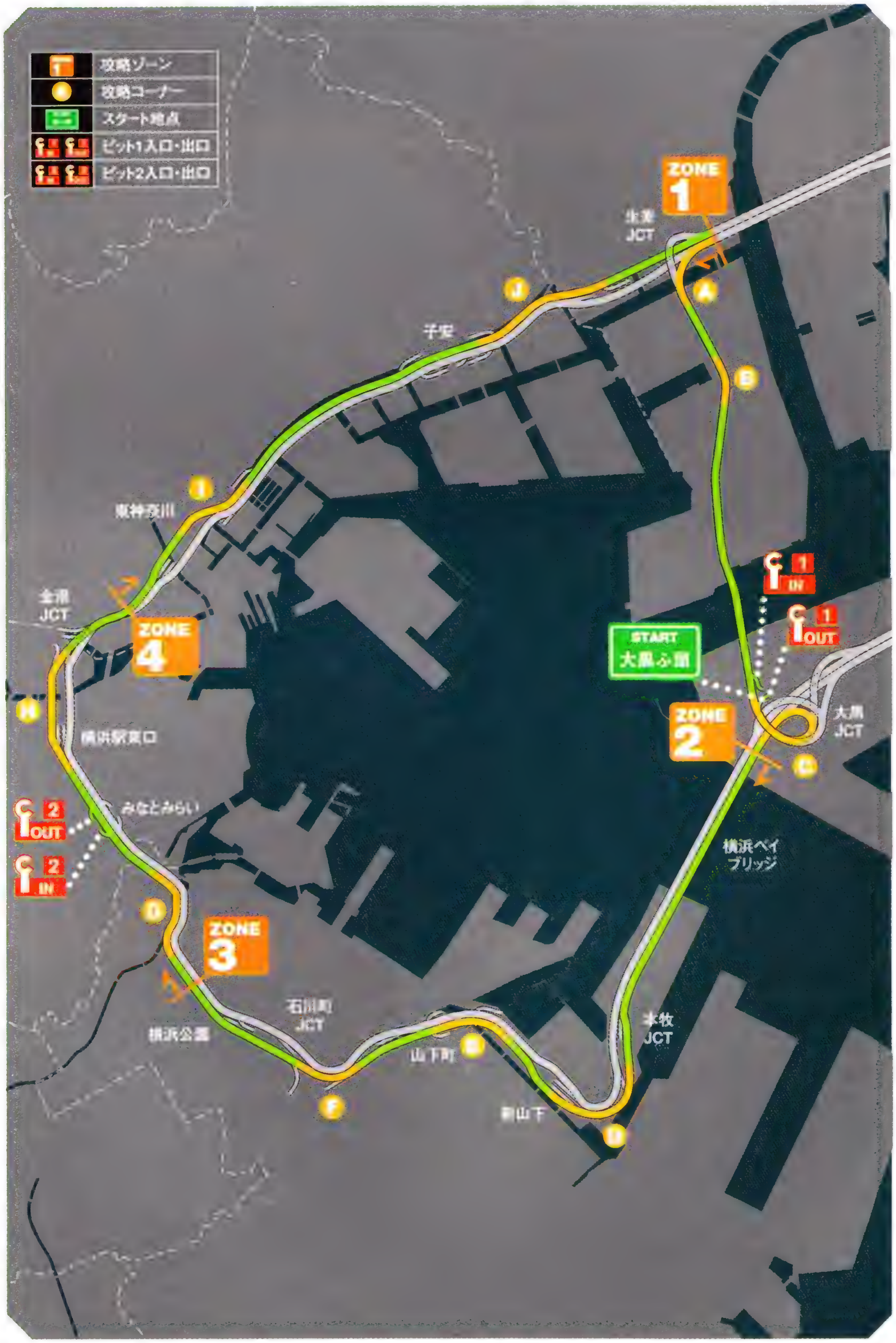
見上げれば(たまに)飛行機

横羽線は名前のとおり羽田周辺を通るコースだけに、たまにコース上を飛ぶ飛行機を見ることができる。離陸するバージョンと着陸するバージョンがあるが、この飛行機はモノレールほど頻繁には目撃できない。なぜか、どうやらこの羽田周辺の飛行機は30分に1回しか飛ばないほどのレアな便（☞P134 インタビュー記事参照）らしく、見かけたらむしろラッキー、という話のようだ。

メーカーの広報氏も画面写真の撮影時に苦労したという飛行機ショット。飛ぶ瞬間の下え、撮影に成功！

横浜環状線右回り

環状と名はついているが、厳密にいうとコースのレイアウト上このコースを周回して走ることはできない。中、高速コーナーがバランスよく配置されているが、大黒JCTのループがコースに組み込まれているのが斬新



Course Guide

03

ZONE 1 生麦JCT～大黒JCT付近

まずは横羽線から分岐する生麦JCTの A がポイント。横羽線の直線で乗ったスピードを減速させつつ、コーナーイン側のゼブラゾーンまで大きく切り込んでクリアしていこう。続く B は、軽いブレーキングかアクセルオフでクリアできる。そして難しいのが C の大黒JCT。道幅は広いがきついカーブが1回転近く続くので、アクセルを開けすぎないように注意したい。途中の分岐は必ず左側の"湾岸線、狩場線"方面へ進もう。

← A
イン側のゼブラゾーンを使えば邪魔なサポートカーも避けられて一石二鳥。

← C
マシンが姿勢を乱さないように慎重なアクセル操作をしたい、大黒JCT内。

ZONE 2 横浜ベイブリッジ～石川町JCT付近

湾岸線では最高速近くまで速度が乗るので、本牧JCTの進入は慎重に行なうこと。D の長い右カーブをアクセル操作でクリアしたら、続く E のカーブもアクセル操作か軽いブレーキングのみでクリアしよう。ただし F の石川町JCTの分岐右コーナーは、かなり慎重な減速が必要。直線部分で十分に減速を終えておかないと、勢いよく外壁にヒットするか、サポートカーに追突してマシンに大きなダメージを被ってしまうだろう。

← D
きつそうなコーナーに感じるが、進入時に十分に減速しておけば問題ない。

← F
道幅が狭く処理が難しい場所。分岐の手前から減速態勢に入っておこう。

ZONE 3 横浜公園～金港JCT付近

G のS字コーナーはかなりきつめなので、十分に減速しないと美しくクリアできない。とくに最初の右コーナーは難しい場所なので、あまりハイスピードで突っ込まないほうがいいだろう。ふたつの右コーナーが複合する H もなかなか処理が難しい。最初の右コーナーはイン側に出口車線があるので車線が広いが、あまりイン側に切り込むと今度は出口の壁にそのまま突っ込んでしまうので、ラインはセンター付近でいいだろう。

← G
最初の右コーナーで姿勢を乱してしまうとつぎの左コーナーも難しくなる。

← H
コースが上り勾配気味で見通しが悪い。サポートカーに追突しないように。

ZONE 4 東神奈川～生麦JCT付近

そんなにクリアするのが難しい場所ではないが、そのぶんできるだけ速いスピードをキープしていきたい I のS字コーナー。軽いブレーキングとアクセル調整でクリアできるので、なるべく早めにインについて加速態勢を整えよう。J も同様に極力スピードを維持しておきたい高速S 字コーナー。軽い減速でイン側に付いたら、あとはアクセル調整のみで立ち上がり、スムーズなステア操作と合わせてテンポよくクリアしよう。

← I
イン側の路側帯まで切り込めると、その後の加速態勢は申し分ないはず。

← J
Iコーナーに比べRの緩やかなコーナーなので、よりスピードが乗る場所なのだ。

横浜環状線左回り

右回りのときと同様、環状線とはいいつつもこの横浜環状左回りコースを周回走行することはできない。基本的なコースレイアウトは右回りと大差がないが、一部JCTにはコーナーのRなどに微妙な変化が見受けられる

Course Guide
03

ZONE 1 生麦JCT～東神奈川付近

AのS字コーナーは、横羽線の直線で乗ったスピードを活かしつつ、適度な減速で抜けていきたい場所。右コーナーのあとの左コーナーはややきつめなので、早めにイン側に寄ってゼブラゾーンを跨いでクリアしよう。またこのAをクリアしたあと、あまり左側に寄っていると守屋町出口の壁に激突しがちなので注意したい。BのS字コーナーはAよりややRがきついので、ステアの切り返しは早めに行なうようにしよう。

← A 長い直線のあとのS字コーナーなので、最初のブレーキングは慎重に行ないたい。

← B ややきつめのRなので、ラフなステア操作をするとスピンしやすいので注意。

ZONE 2 金港JCT～横浜公園付近

ふたつの複合する左コーナーで構成されたC。JCTなのでアウト側からの合流車線で車線が広がる場所もあるが、ここはふたつともインベタで回ったほうが無難だろう。Dは右→右→左とコーナーが続く難所。2回連続する右コーナーはアクセルオフなどの軽い減速でクリアできるが、最後の左コーナーはかなりきついので、十分な減速と早めのステア操作で対処しないと、壁に激突するかスピンしてしまうことは確実だ。

← C ふたつの左コーナーとも、インベタで小さく小さく回っていくといいだろう。

← D 最後の左コーナーは欲張らずに、十分に減速して上手に処理していきたい。

ZONE 3 横浜公園～横浜ベイブリッジ付近

Eは直線の後に控えているうえにやや回り込む形状のRのきついコーナーなので、減速は早めに行なって進入し、なるべくイン側まで切り込んでクリアしよう。ここをスムーズにクリアしたら、続くFは軽いアクセルオフの減速のみでクリアし、その先の本牧JCTへアプローチしよう。Gの左コーナーは全長が長く、マシンがじわじわとアウトに膨らみがち。アクセルを軽く煽りながら湾岸線からの加速に備えて姿勢を整えよう。

← E 他のコーナーに比べかなりRがきつめなので、減速はしっかりと行なおう。

← G 不用意にアクセルを開けるとアウトに膨らみすぎるのでここは慎重にいこう。

ZONE 4 大黒JCT～生麦JCT付近

3車線あってしかも下り勾配のベイブリッジの直線から分岐するHの大黒JCT。分岐直後は3車線あって道幅は広いが、トップスピードから一気にコーナリングしつつ減速するので、スピンしないようにステア操作には細心の注意を払おう。大黒線のIは手前で軽くブレーキングして、高速ドリフトで抜けていきたい。最後に控える生麦JCTのJは、イン側のゼブラゾーンをべったりトレースしながらクリアするとスムースだ。

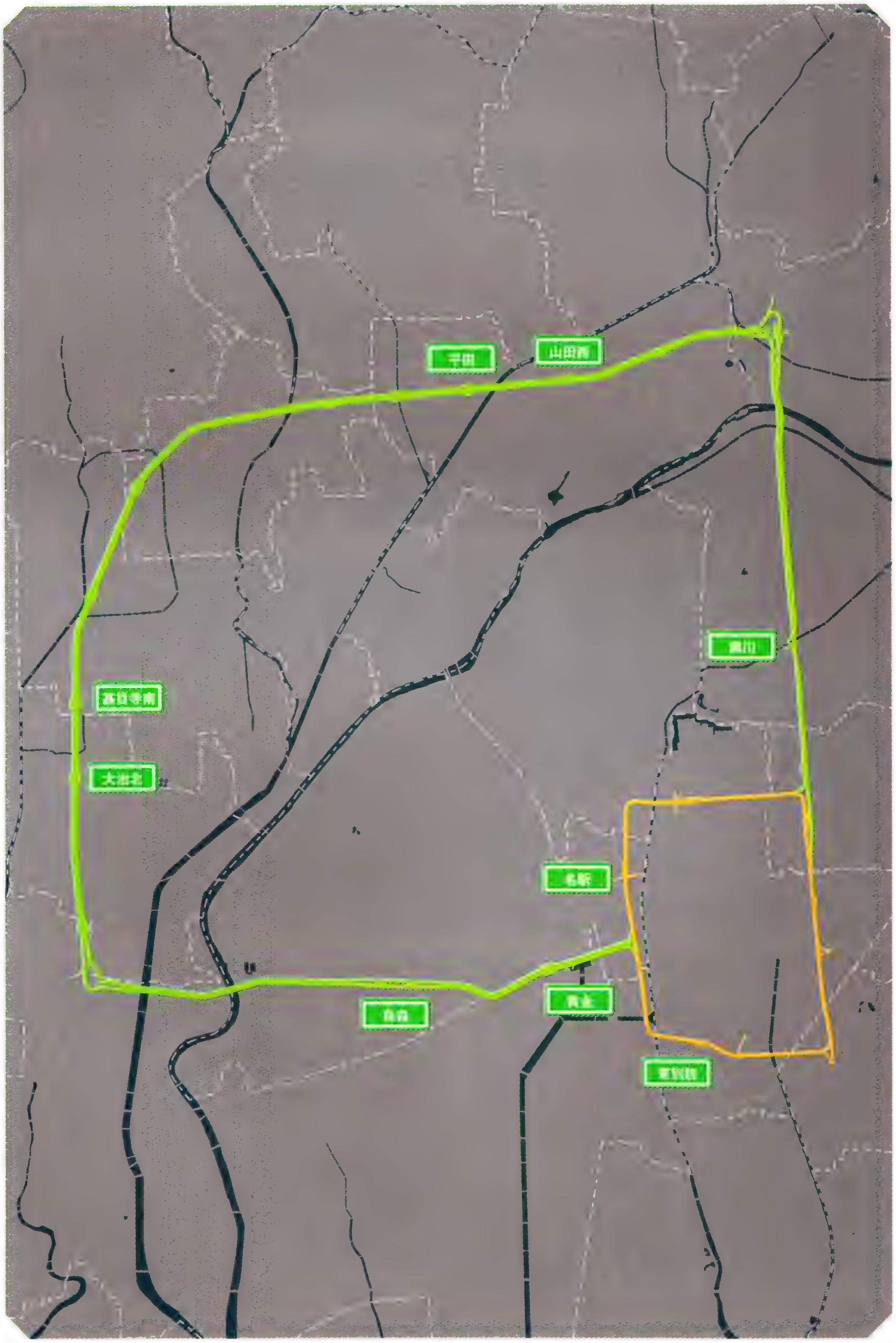
← H 車線が広いぶんマシンのテールスライド量が多く、ついスピンしてしまいやすい。

← J ゼブラゾーンを使えばサポートカーに前方を塞がれることはないわけだ。

名古屋エリア

Course Guide / Nagoya AREA

今作が初収録となる名古屋エリア 高速道路網は都心環状線といくつかの支線があるだけだが、名古屋高速に加えて東名阪自動車道を収録することでコースにボリュームを出している



03 Course Guide

CourseData

	登場コース	登場ライバル数
第1部	環状線	38人
第2部	環状線、東名阪	130人

コース解説

Nagoya Area

環状線 P056

名古屋の中心部を走る都心環状線は、首都高のC1とは異なり右回りのみの一方通行レイアウトを採用している。こうすることで車線を広く取れるメリットがあり、最大で4車線のコース幅を確保している。また、広いコース幅に加えてコースレイアウトも非常にシンプルで、環状線とはいえハイスピードでのバトルを楽しむことができる。

東名阪 P058

環状線から北に延びる1号楠線は楠JCTで、西に延びる5号万場線が名古屋西JCTで東名阪道と接続するのを利用して、名古屋郊外を走る巨大な環状コースに仕立て上げた場所。楠線と万場線はほぼ直線のみで、接続する東名阪道もきついコーナーは皆無の高速コース。ここはとにかくマシンパワーが物を言う場所といえるだろう。

環状線（名古屋）

右回りの一方通行のみという特殊なレイアウトの環状線。コース構成は
車線の広い直線と4つ角のコーナー、ひとつのS字のみというシンプルさ
直線部分が多いので、マシンにそれなりのパワーがあったほうが有利だ

ZONE 1 名駅～東新町付近

直線部分は左右の合流車線の変化もあるが、基本的に4車線もあってコース幅はかなり広い。前方に邪魔なクルマがいても避けやすく、進路を塞がれることはないだろう。しかし Ⓐ の手前にくるといきなり2車線に減少するうえ、その先にタイトなコーナーが迫る。車線が減少したら減速しておこう。続く Ⓑ はコーナーのRがほぼ Ⓐ と同じなので、基本的に Ⓐ と同じ動作でコーナーをクリアすれば問題はないだろう。

← Ⓐ 車線が2車線になったら減速準備を開始。速度が速いと曲がりきれない。

← Ⓑ 2部からは左の分岐にも進めるようになるが、1部ではまだ壁なので注意。

ZONE 2 丸田町JCT～東別院付近

ここも直線部分は車線が広く走りやすいが、丸田町JCTでいきなり左側の1車線がなくなるので注意しよう。Ⓒ は微妙に手前が右にカーブしており、うっかりアウト側に寄りがちなので走行ラインはイン側をキープしておくこと。Ⓓ のS字コーナーは3車線と道幅も広く走りやすい。ここは軽いアクセルオフのみでクリアできるだろう。出口側の左コーナーは、イン側のゼブラゾーンを使えばサポートカーを避けて加速できる。

← Ⓒ ここの分岐を左のほうに行くと、名古屋環状で唯一のピットエリアがある。

← Ⓓ 左コーナーはイン側に詰めてゼブラゾーンへ寄せ、加速態勢に入ろう。

ZONE 3 東別院～新州崎JCT付近

Ⓔ もほかの4つ角同様の狭いコーナー。車線が2車線しかなく、進入速度も速いため綺麗にクリアするには難しい場所だ。ここはインベタで小さく回ろうとするとかなりの減速を要するため、センターからアウト側を高速ドリフトで抜けていくようなイメージで走るといいだろう。Ⓔ のコーナーを抜けた後は、また長い直線が待ち受けているが、2部からは途中の新州崎JCTで万場線への分岐が現われ、東名阪コースに進むことが可能だ。

↑ Ⓔ 道幅やRなどはマップ上で右下の、ピットエリアのあるコーナーに酷似している。直前での減速が重要。

Look!!

見える？　見えない？　名古屋城

コース周辺のランドマークまでもが忠実に再現されている本作だが、名古屋のランドマークといえばやはり名古屋城だろう。しかし高速からは離れて建っている名古屋城、走行中にはまったく見ることはできない。のだが、じつはリプレイ中ならカメラがフォローする場合もある。とりあえず無性に城が見たくなるときがあったら、丸の内付近でバトルをしてリプレイを選択しよう。

リプレイ中の視点をCAR VIEWにしていれば、丸の内出口付近で一瞬見ることができるぞ。

東名阪右回り

環状線をそのまま大きくしたような四角いコースレイアウトが特徴で、コーナーの数も少なく、ほぼ直線での勝負となる場所だ。ここはまさにマシンのパワー勝負となるので、十分にチューンしてから臨みたい

ZONE 1 新州崎JCT～名古屋西JCT付近

通常なら東名阪右回りだけを狙い撃ちする場合は烏森の入口から始めるので、Ⓐのコーナーはそんなに走る機会がないが、環状線新州崎JCTからの分岐で東名阪コースに入ると、Ⓐが最初の難所となる。Ⓐでは、最初の右コーナーは直線で乗ったスピードを十分に減速し、高速ドリフトで抜けていくのが理想的。続く左コーナーは緩いカーブなのでほぼ全開でクリアできるだろう。長い直線を挟んで出現するⒷの緩やかなS字コーナーは、早めのステア操作で対応すればアクセルオフだけでクリアできる。大半のライバルは必ずここで減速するので、抜き所になるだろう。

←Ⓐ 最初の右コーナーでは強めの減速が必要だが、続く左コーナーは全開で加速しながらクリア。

←Ⓑ コーナー手前から早めにマシンをイン側に寄せておけばアクセルオフだけでクリア可能だ。

ZONE 2 名古屋西JCT～甚目寺北付近

複雑なJCT構造ゆえ東名阪右回り最大の難所にして、最大の抜き所でもあるⒸ。まず手前の直線でピットエリアとの分岐があるので左側に寄っておき、そのままJCTの分岐に飛び込もう。分岐の先は道幅が1車線と狭く、非常に相手を抜きにくい。サポートカーへの追突も多いのでブレーキングは慎重に行なおう。さらにこの1車線エリアの先には2回連続で料金所が出現するので、ここでも衝突に注意したい。しかしバトル中に先行でここに飛び込めば、ライバルはまず追ってこれない場所でもある。直線の先のⒹは、あらかじめイン側に寄っておけば全開でいける。

←Ⓒ 分岐路線は道が狭くサポートカーが抜きにくい。進路をこじ開けてでも抜こう。

←Ⓓ ライバルが苦手な料金所が2連続で登場。バトルを仕掛けるには絶好の場所だ。

ZONE 3 清州西～黒川付近

長い直線が多いため抜き所が少なく、バトルを仕掛けるにはあまり適さないこのゾーン。そのなかでもⒺは数少ないコーナーで、緩いカーブのため軽いアクセルオフか一瞬のブレーキングのみで曲がれるが、ライバルも必ず減速するため、差を詰めたり抜きにかかるには絶好のポイントとなるだろう。そのあとはかなり長い直線となるため、マシンが非力だとバトルには苦労するだろう。ここでのもうひとつの抜き所はⒻのJCT分岐。この分岐線も1車線の狭いコースなので、先行車を抜くにはちょっと厄介な場所だが、後続を引き離すには適した場所だろう。

←Ⓔ 緩めのコーナーだが、最高速近いスピードで進入するためステア操作は慎重に。

←Ⓕ JCTでは走行車線はそのまま行き止まりになるので、分岐に備えて左に寄ろう。

東名阪左回り

コースレイアウト的には右回りと大差ないので、バトル時においても同様に直線部分でいかにスピードを乗せられるかという部分が重要になってくる。必要に応じてギア比を変更して挑むなど、工夫が必要だ

ZONE 1 黒川～清洲西付近

東方端JCTから東名阪左ルートに入ると、かなり長い区間の直線が続く。最高速をマークできる場所だが、2車線と狭いコース幅なのでサポートカーへの追突だけは避けるようにしよう。この直線区間の最後に待ち受けるAの楠JCTは、最高速近くから道幅1車線の分岐に移動しなくてはならないシビアな場所。走行車線はいきなり通行止めの壁になってしまうので、分岐手前に差し掛かったら早めに左車線側へ移動しておくこと。分岐の先にある料金所にも激突しないように注意しよう。長い直線の先に控えるBは、インベタのラインならアクセルオフでクリアできる。

←A 早めに左側に寄っておかない、コース分岐の部分の分離帯に激突しかねない。

←B 300km/hオーバーからの突入でも、インに寄ればアクセルオフによる減速で曲がりきれる。

ZONE 2 清洲西～名古屋西JCT付近

Cもほぼ全開状態からアプローチすることになる高速コーナー。コーナー手前でイン側にマシンを寄せられたらアクセルオフで曲がりきれるが、イン側がサポートカーなどで塞がれている場合はアウト側から軽いブレーキングで進入してクリアしよう。長い直線のあとに分岐するDの名古屋西JCTは、分岐の左側がコース、右側がピットエリアの入口になっている。ここの分岐は両方向とも車線が1車線と狭く、分岐地点も狭いので分離帯への激突に注意しよう。分岐の先の料金所は、左側車線からそのままいちばん左のゲートを通り過ぎるのがスムーズだろう。

←C なるべくイン側に寄りたいが、アウト側からでもスムーズにクリアすることはできるはず。

←D 料金所は右側より左側のゲートを通過したほうがライン取りに無理がないだろう。

ZONE 3 名古屋西JCT～新洲崎JCT付近

名古屋西JCTの料金所を過ぎると、Eの長いS字コーナー区間に差し掛かる。ここは最初の左コーナーも続く右コーナーも、軽いアクセルオフでクリアできるが、スピードが出ているぶんステア操作は早めに行なわないとコーナーリング中にズルズルとアウト側に膨らんでしまうので注意しよう。その後長い直線が続いたあとに、FのS字コーナーとなる。ここはセンターラインがオレンジ色になるのを目印に最初の右コーナーに備えよう。右コーナーはアクセルオフでもクリアできるが、続く左コーナーはややきつめなので進入時に軽めのブレーキングをしておこう。

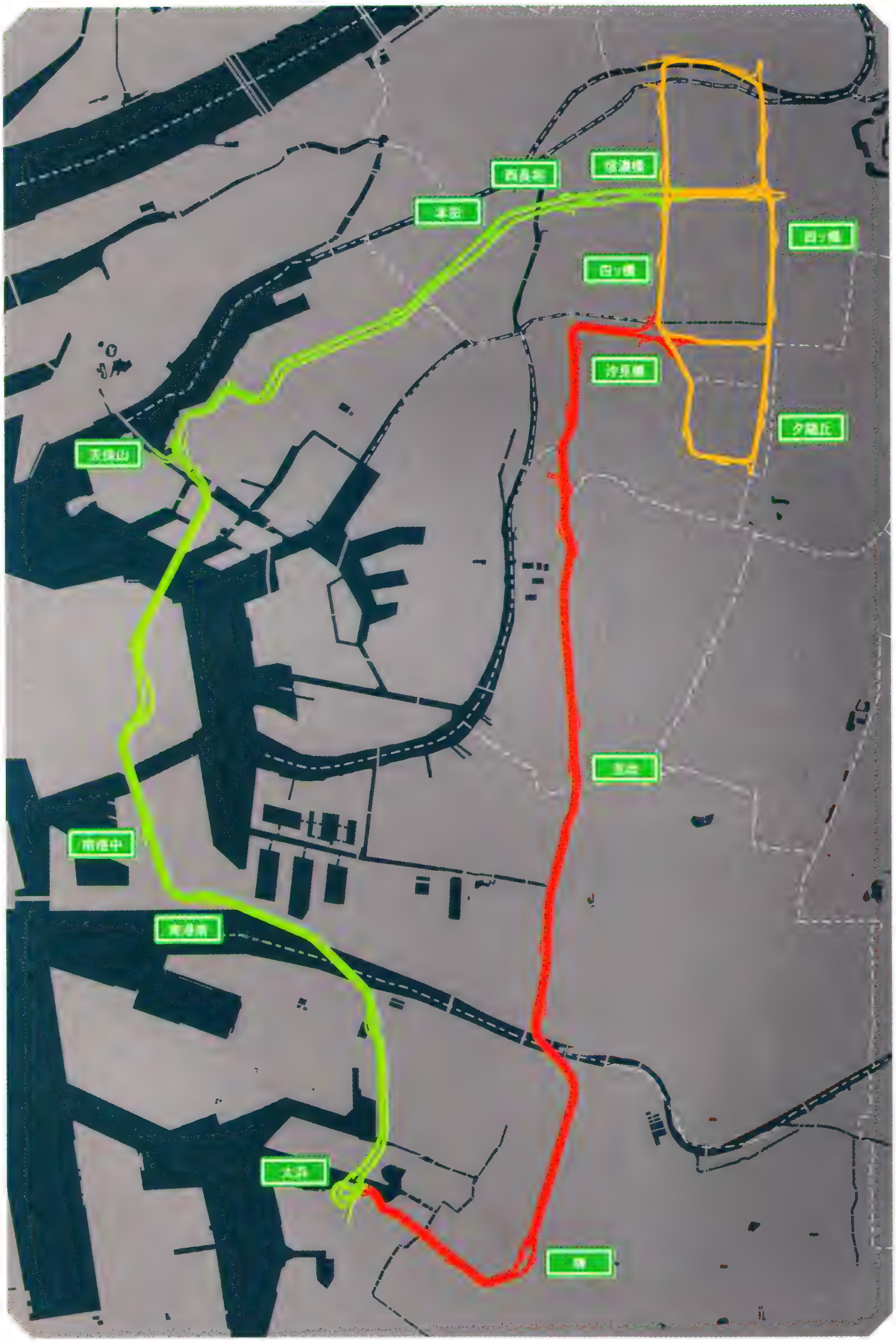
←E ここはあまり減速せずにクリアして、続く長い直線にスピードをつなげていきたい。

←F 左コーナーはRがきつめなうえに距離も長い。アクセルはじんわり開けていこう。

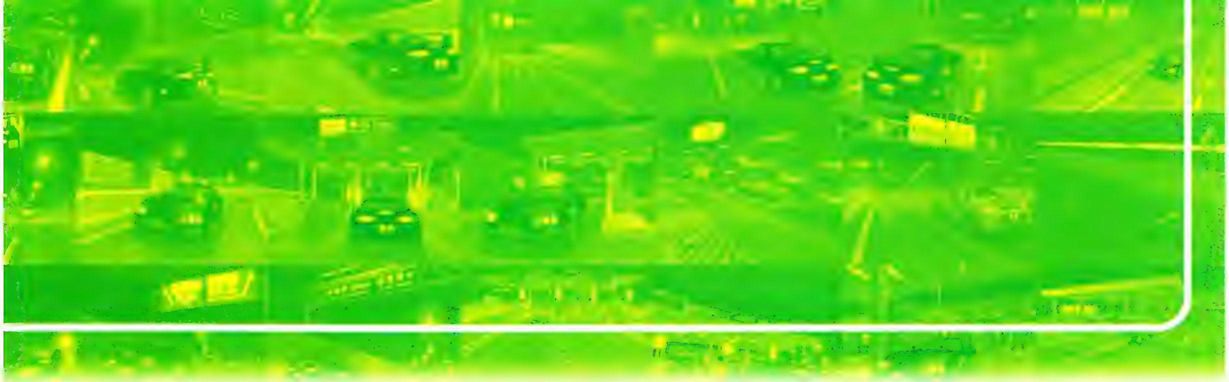
阪神エリア

Course Guide / Hanshin AREA

'97年に発売されたプレイステーション版「首都高バトルR」以来の収録となる阪神エリア
今作では環状コースとして成立させるために、一部一般道もコースとして設定されている



03 Course Guide



CourseData

	登場コース	登場ライバル数
第1部	環状線	49人
第2部	環状線、湾岸線、堺線	150人

コース解説

Hanshin Area

環状線 P056

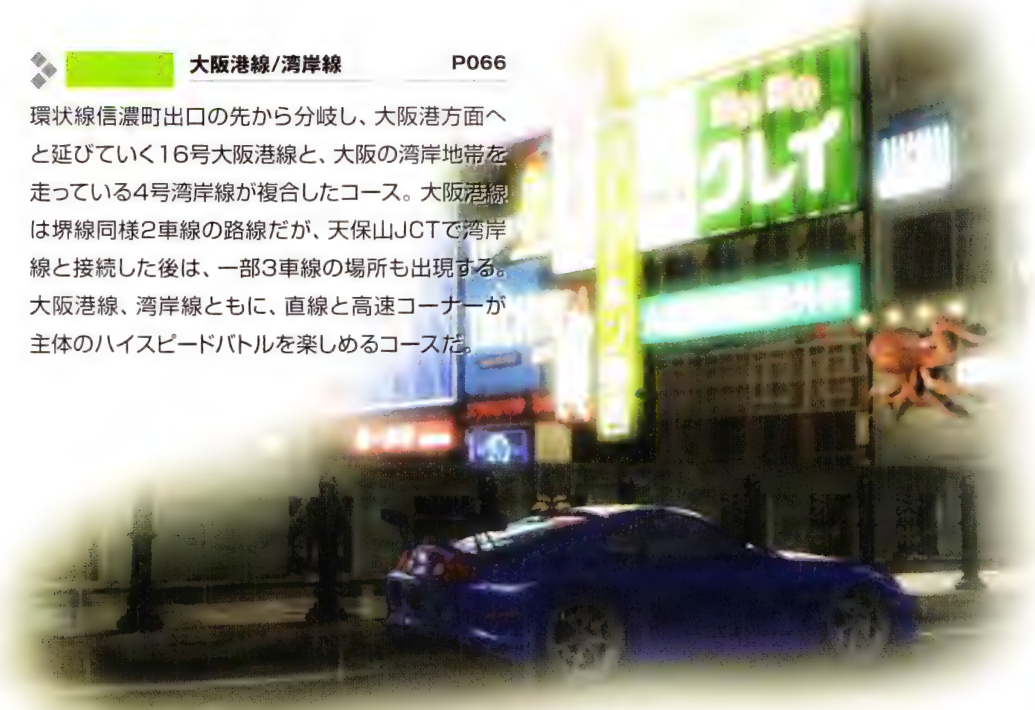
名古屋の環状線同様、右回りのみの一方通行レイアウトで構成されている。コース中には16号大阪港線と15号堺線が環状を横切って接続しており、この2路線の分岐があるため環状線といえども複雑なコースレイアウトを持つ。実際どの分岐を通っても周回走行ができるように設計されているため、5パターンもの環状周回ルートが存在する。

大阪港線/湾岸線 P066

環状線信濃町出口の先から分岐し、大阪港方面へと延びていく16号大阪港線と、大阪の湾岸地帯を走っている4号湾岸線が複合したコース。大阪港線は堺線同様2車線の路線だが、天保山JCTで湾岸線と接続した後は、一部3車線の場所も出現する。大阪港線、湾岸線ともに、直線と高速コーナーが主体のハイスピードバトルを楽しめるコースだ。

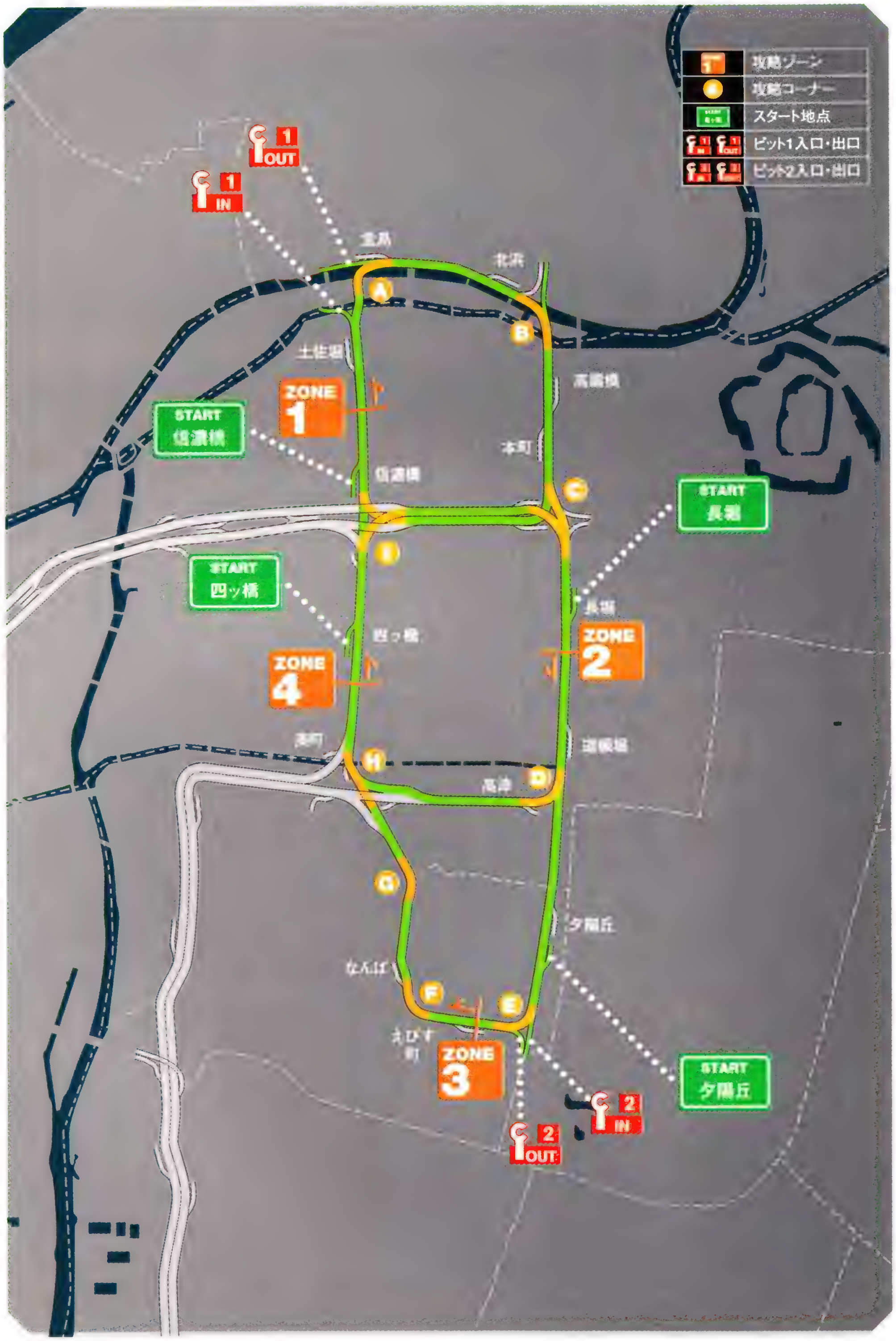
堺線 P070

環状線から湊町出口方面といっしょに分岐し、そのまま堺方面へと南下していく路線。道幅は2車線とやや狭めだが、直線と高速コーナーのみで構成されているので、かなりの高速バトルが楽しめる。また堺終点からは高速を降り、4号湾岸線の大浜入口までの国道26号がそのままコースとなっている。シリーズ初の一般道バトルも楽しめるのだ。



環状線(阪神)

名古屋の環状線同様右回りのみの一方通行というレイアウトだが、いくつかの支線が絡み合うのでなんと5パターンもの環状走行ルートを選択できる。直線が主体のコースなのでマシンにそれなりのパワーが欲しいところ



ZONE 1 土佐堀～長堀付近

長い長い直線のあとに控える A の分岐。ここは4車線の直線から左2車線がピットエリアに、右側2車線が走行ルートに分岐する。分岐直後の緩やかなS字はアクセルオフでクリアできるが、S字のあとの右コーナーはかなり減速しないと難しい場所だ。続く B は3車線あるので、車線をいっぱいに使ってクリアしよう。C のJCTは直進する場合は問題ないが、環状上回りルートに分岐するときは十分に減速しないと危険だ。

← A
分岐直後のS字コーナーはブレーキング無用。早めのステア操作でクリアだ。

← C
上回りルートに分岐する場合はコーナー手前でかなり強めに減速しよう。

ZONE 2 道頓堀～えびす町付近

道頓堀の先にある D のJCTでは、堺線への分岐がある。このJCTは直進すると2車線になるが、堺線への分岐はなんと3車線もあって広々。分岐直後にすぐ右コーナーがあるが、車線が広いぶん極端な減速は必要ないだろう。D のJCTを直進すると2車線の狭い直線になり、E の右コーナーが控えている。ここは直線の走行車線がそのままピットエリアの入口になるので、早めに右側の車線に寄って分岐地点に備えておこう。

← D
減速しつつイン側から進入し、3車線をめいっぱい使って立ち上がろう。

← E
分岐後は1車線とコース幅が狭い。ゼブラゾーンを使って走り抜けよう。

ZONE 3 えびす町～湊町付近

E のあとの短い直線でそれなりのスピードが乗るので、F の手前ではそれなりに減速しておかないと綺麗にクリアするのは難しい。ここであまりアウトに膨らむとなんば出口の壁の餌食になりがちだ。続く G の左カーブは、早めのブレーキングでイン側のゼブラゾーンまで突っ込んでクリアしよう。H の湊町の合流は早めにインを突けばほぼ全開でいける場所。4車線を跨ぐ勢いで豪快に加速しながらコーナリングしていこう。

← F
なんば出口の壁にぶつからないように慎重なブレーキングで進入しよう。

← H
合流地点の分離帯にヒットしないように、豪快なドリフトをかまそう。

ZONE 4 湊町～信濃橋付近

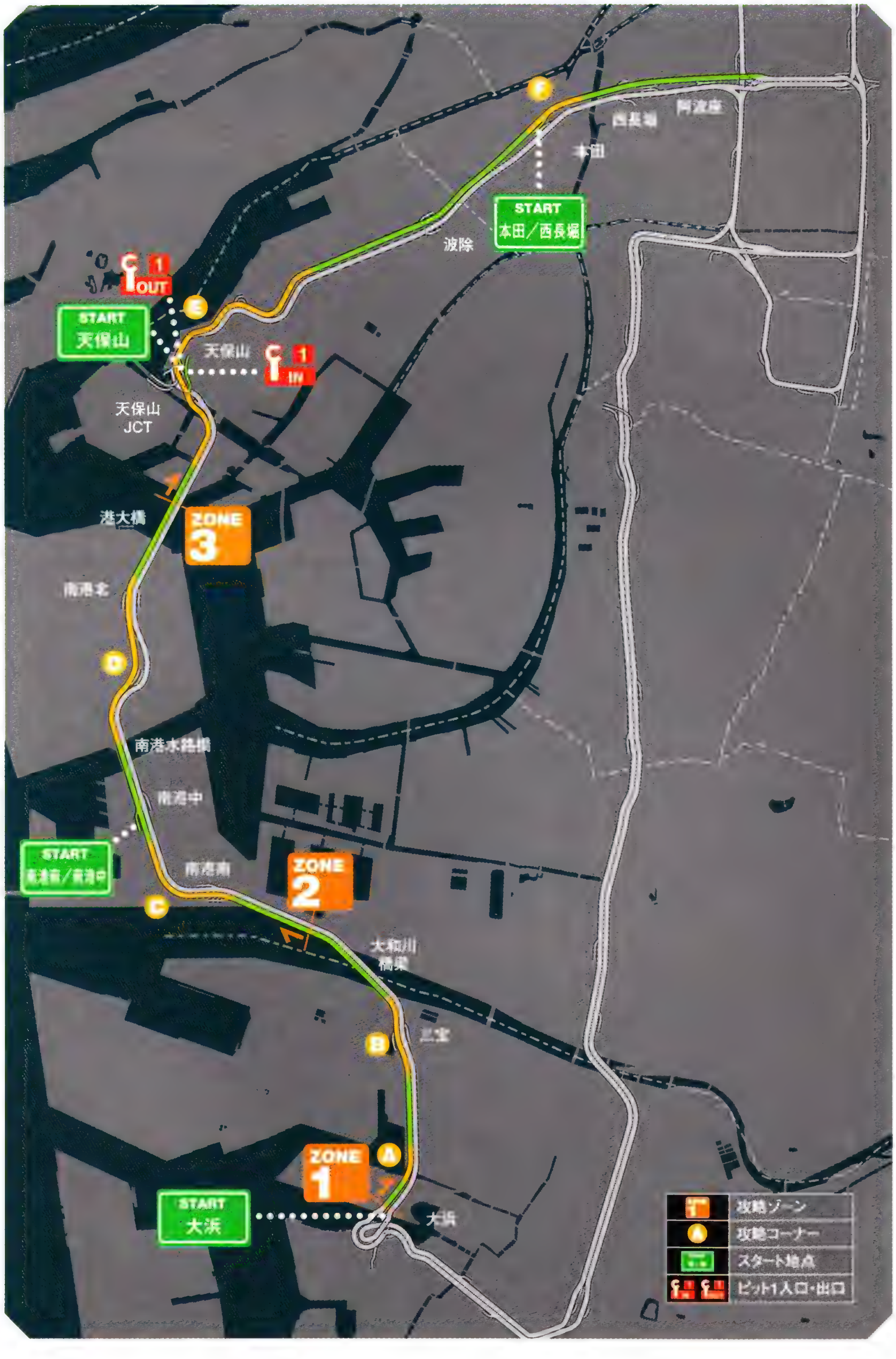
湊町で合流したあとは4車線の直線が続くが、I のJCTで右に曲がると、環状下回りルートを周回することができる。ここを右に曲がる場合、スピードが乗っているうえに分岐後が1車線と狭い場所になるので、十分な減速が必要だ。また環状上回りルートを取った場合、大阪港線から分岐してここで環状線に戻ることができる。この場合分岐後の車線は2車線あってそれなりに広いが、減速は十分に行なわないと曲がりきれないだろう。

← I（下回り）
車線が少ないため、左右のゼブラゾーンまで使ってコーナリングしよう。

← H（上回り）
下り勾配が強めなので、ステア操作がラフだとスピンしやすいので注意。

湾岸線上り（阪神）

3車線の長い直線や高速コーナーから、2車線の中速コーナーまでバランス良くさまざまなコーナーが登場する高速コース。ここではただ速いだけでなく、よく曲がり、よく止まるマシンに仕上げることが大事なってくるだろう



ZONE 1 大浜～大和川橋梁付近

A の左コーナーは、湾岸線を大浜からスタートさせた場合でも、堺線から流れてきた場合でもまだ加速しきらないうちに到達してしまうが、コーナーのRは緩くそのまま加速しながらクリアできる。続く B の区間もコーナーのRは緩やかだが、進入時にはそれなりにスピードが出ているので、最初の左→右のS字コーナーではアクセルを慎重に調整しながらマシンの姿勢をコントロールしよう。S字のあとに控える大和川橋梁の左コーナーでは、車線が一気に3車線に広がり余裕ができる。多少アウト側に膨らんでもいいので、速めのスピードでクリアしていこう。

← A サポートカーに進路を塞がれたら、軽いアクセルオフでマシンの姿勢を変えよう。

← B アクセルとステアを微妙に調整していけば、ここはノーブレーキでクリアできるだろう。

ZONE 2 南港南～港大橋付近

3車線道路のまま南港南に差し掛かると、C の左→右と連続する高速コーナーが出現する。ここは3車線あるとはいえ、かなりのスピードで進入するため早めのステア操作が肝心。基本的にアクセル調整だけでクリアできるが、アウトに膨らみすぎたときはブレーキも併用してマシンのスライドを抑えよう。D は長い区間高速コーナーが連続する。最初の右コーナーはイン側から進入しつつ、そのまま適度にアウト側に膨らまして湾岸線分岐の壁を避けよう。続く左→右のS字コーナーは、ゼブラゾーンまで食い込むインベタラインで曲がれば問題ないだろう。

← C 3車線をめいっぱい使ってスライドする、ギリギリの超高速ドリフトで駆け抜けよう。

← D インベタのラインを取るようにしておけば、サポートカーに邪魔されることも少ない。

ZONE 3 港大橋～阿波座付近

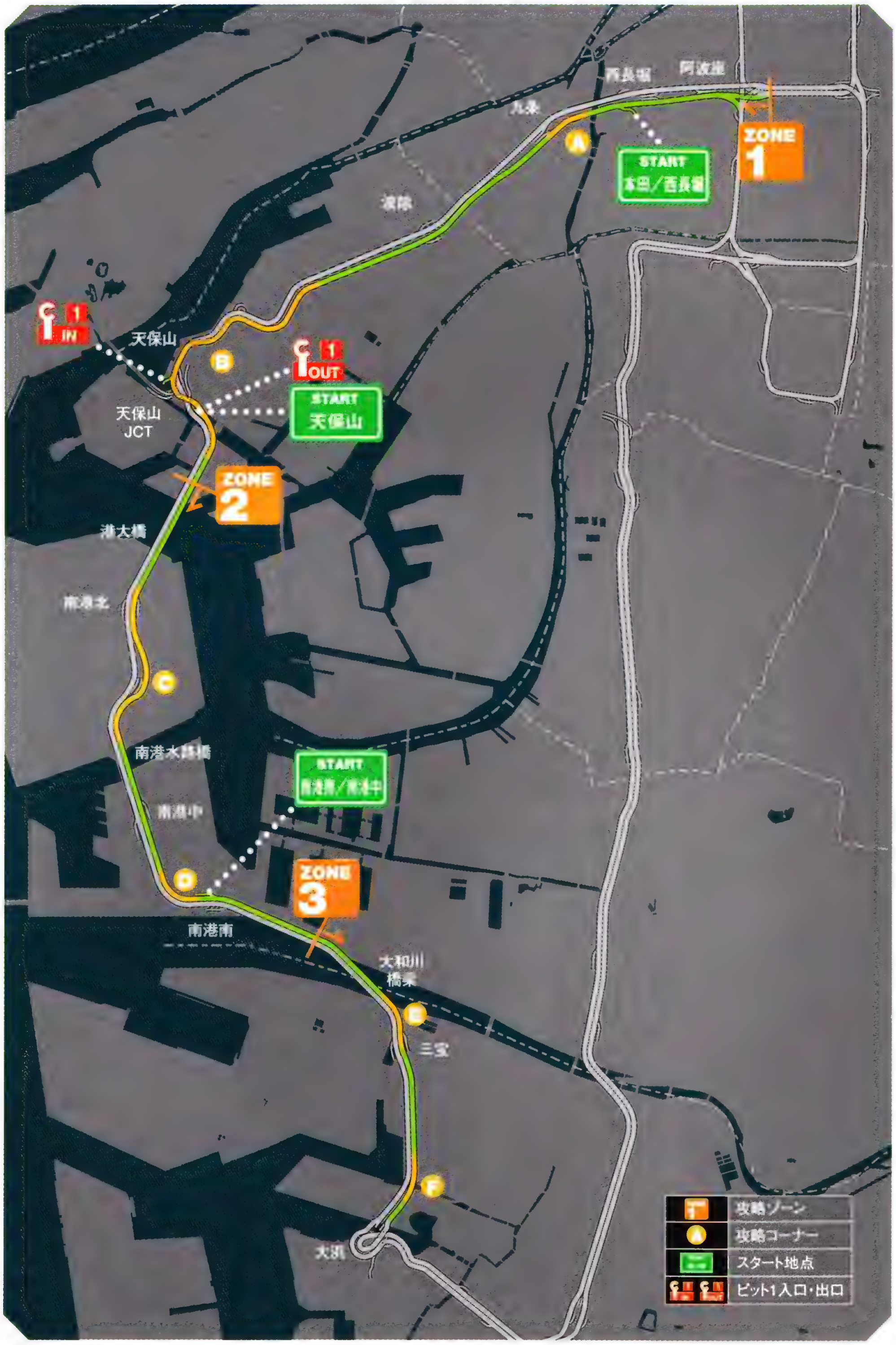
港大橋の長い直線のあとに待ち受ける、ひたすら2車線の中、高速コーナーが待ち受ける E のエリア。まず港大橋を渡りきるころには左側に寄っておき、最初の左コーナーをインベタで回ろう。続く右コーナーもインベタで回るが、右側車線は先でピットエリアの入口になるので気持ちアウト側に寄っておくこと。この分岐のあとの右コーナーはやや強めの減速で進入し、続く天保山出口の右コーナーも確実に減速して出口車線の壁に激突しないように注意しよう。F の本田入口付近右コーナーは最高速からの進入になるが、長めのアクセルオフでクリアできる場所だ。

↑ E ところどころで待ち受ける分岐には要注意。とくに天保山出口の右コーナーは鬼門。必ずイン側から進入するようにしよう。

← F 入口車線に食い込むようなラインを取るように、思い切りイン側へステアを切り込もう。

湾岸線下り(阪神)

上り線と同様に中、高速コーナーが連続する湾岸線下りコース。コースレイアウトはほぼ上り線と同様で、天保山JCTのレイアウトのみ異なるといった感じ。パワーのあるマシンで走るとおもしろい場所だ。



ZONE 1 阿波座～天保山JCT付近

Aの左コーナーは、マシンを早めにイン側に寄せておけば軽いアクセルオフでクリアできる。あまりアウト側に膨らんでしまうと、九条出口の壁に進路を塞がれるので注意しよう。サポートカーなどが走行ラインを塞いでいる場合でも、ブレーキングしてイン側から避けるようにしたい。そして上り同様に難しいのが、天保山JCT周辺のB。最初の左→右のS字コーナーは、手前で確実な減速をしておくこと。続く左→右コーナーはややRが緩いので、アクセル調整でクリア。その後のピットエリアと湾岸線への分岐が連続する箇所は、アウトに膨らまないように注意しよう。

←A ここは比較的クリアしやすいが、油断してアウト側に振られないように注意しよう。

↑B 最初のS字は確実にブレーキングしないと曲がりきれない。分岐が続く地点では必ずマシンをイン側へ寄せよう。

ZONE 2 港大橋～南港南付近

天保山JCTを抜けると港大橋の直線で一気にスピードが乗るが、橋を渡りきると全長の長いCのS字コーナーが待っている。最初の左コーナーの車線は広いが、あまり進入スピードが高いと曲がりきれない。コーナー手前で減速を終えつつ、イン側に切り込もう。続く右→左の長いS字コーナーも早めにイン側に切り込んでおくと曲がりやすい。とくに最初の右コーナーはイン側に巨大なゼブラゾーンがあるので、ここを利用して曲がるといいだろう。南港水路橋の直線の先にあるDは、直線で乗ったスピードをきちんと減速すればここは車線も広いので、クリアしやすい。

←C イン側のゼブラゾーンを使えば、余裕のある走行ラインを取ることが可能になる。

←D 橋を出るころまでにはイン側に寄っておき、減速もそれなりに済ませておくといい。

ZONE 3 南港南～大浜付近

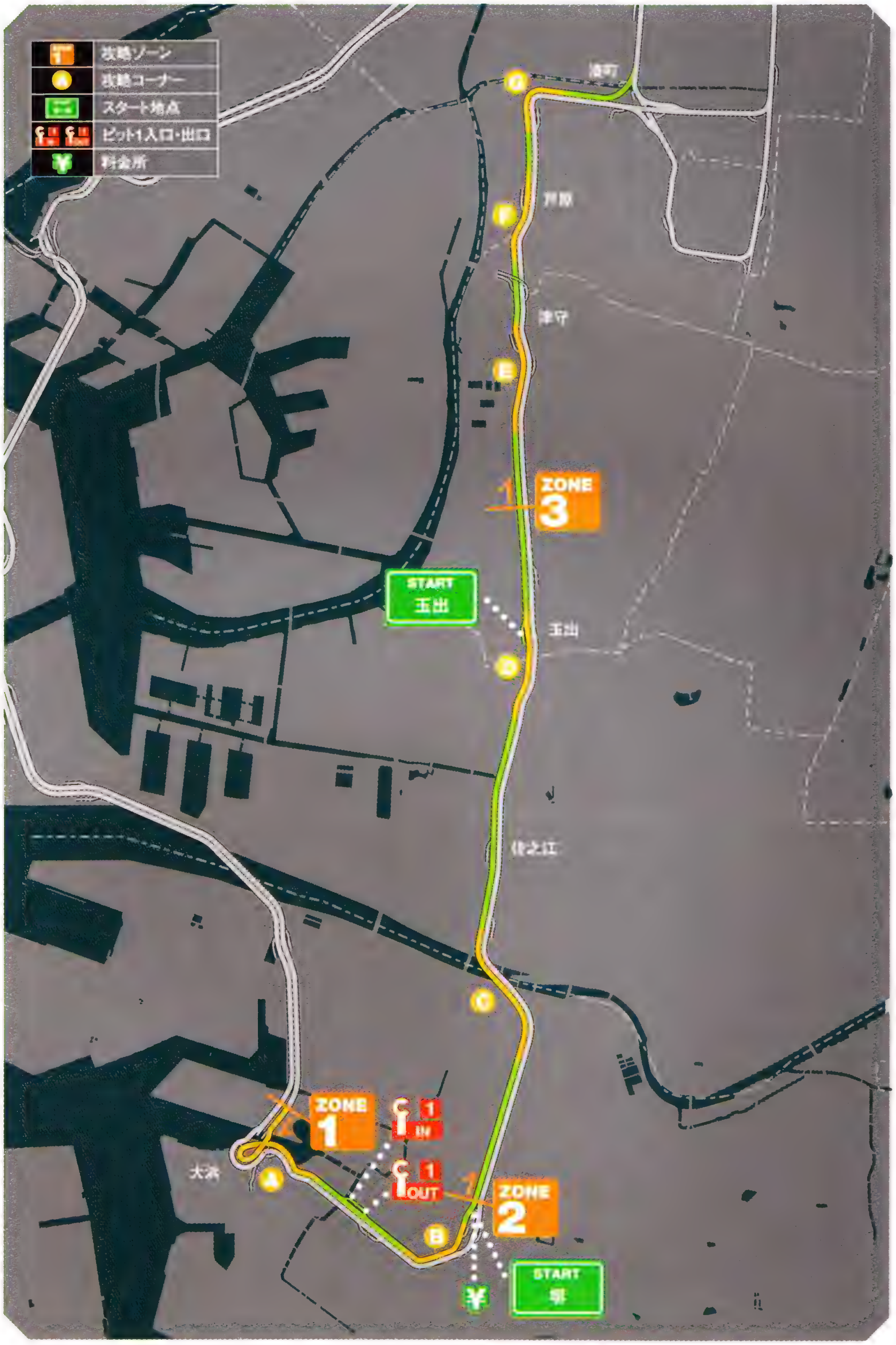
大和川橋梁を渡ったあとに注意したいのが、Eの右カーブ。ここは直線の先に控えており曲がりにくいのはもちろんのこと、アウト側には三宝出口の壁があるので、コーナリングが膨らみすぎるとここに激突してマシンが大ダメージを負ってしまう。コーナー侵入まえになるべく早めの減速をして、イン側に寄っておこう。Fの右カーブも直線の後に出現するが、このコーナーはかなり緩やかでアクセルオフだけでクリアできる。もし走行ラインをサポートカーやライバルに塞がれてしまった場合は、軽いブレーキングも併用して走行ラインを巧みに変化させていこう。

←E 意識的にイン側に寄るようにして、出口の壁への衝突は絶対に避けるようにしよう。

←F 微妙なカーブだが、先行するライバルとの差を詰めるにはこういう場所が適している。

堺線上り

堺線はコースレイアウトそのものは直線が主体のシンプルなものだが、大浜～堺間は一般道を使用するという特殊なコースのため、独特の雰囲気がある。ここでは直線に長い直線に負けないパワーをマシンに与えておきたい



ZONE 1 大浜～堺付近

コース選択画面で"堺線上り"のどのスタート地点を選んでも、この大浜～堺間を走ることはできないが、湾岸線から流れてきた場合はもちろんこのエリアでもバトルを行なうことが可能だ。A は大浜の出口から降りて一般道へ向かう場所。出口車線は1車線の狭いコースで、必ずサポートカーで前が詰まる厄介な場所。バトル中ならダメージは覚悟しよう。一般道の長い直線の最後には、突然直角に近いコーナーが出現する。この B 付近に近づいたら、手前の直線で減速を済ませておこう。また堺入口から高速に乗るときは、料金所が控えているので衝突しないように注意しよう。

← A サポートカーを避けるときは、左右どちらかに隙間を見つけてすり抜けるように走ろう。

↑ B 最初の左はかなり強めに減速しないと危険。

↑ B 続く左の先には分岐の壁があるので注意。

ZONE 2 堺～玉出付近

堺入口から高速に乗るとしばらくは直線区間が続くが、C の場所で左→右とコーナーが連続する場所が出現する。とくに最初の左コーナーは十分な減速が必要なのはもちろん、このふたつのコーナーは路側帯やゼブラゾーンがない完全に2車線のコーナーなので、マシンのコントロールは慎重に行わなくてはならない。D 付近は長い直線の中に配置された微妙なコーナーがある。ステア操作を早めに行なえば全開のままいけるし、多少姿勢が乱れてもアクセルワークで回復できるような場所だが、ここも完全に2車線しかない狭いエリアゆえ、油断はしないでおきたい。

← C 道幅の狭いコーナーなので、派手なテールスライドは控えた走りを心がけよう。

← D サポートカーやライバルの配置が悪いと全開で行けない場合もあり、苦労するコーナーだ。

ZONE 3 玉出～湊町付近

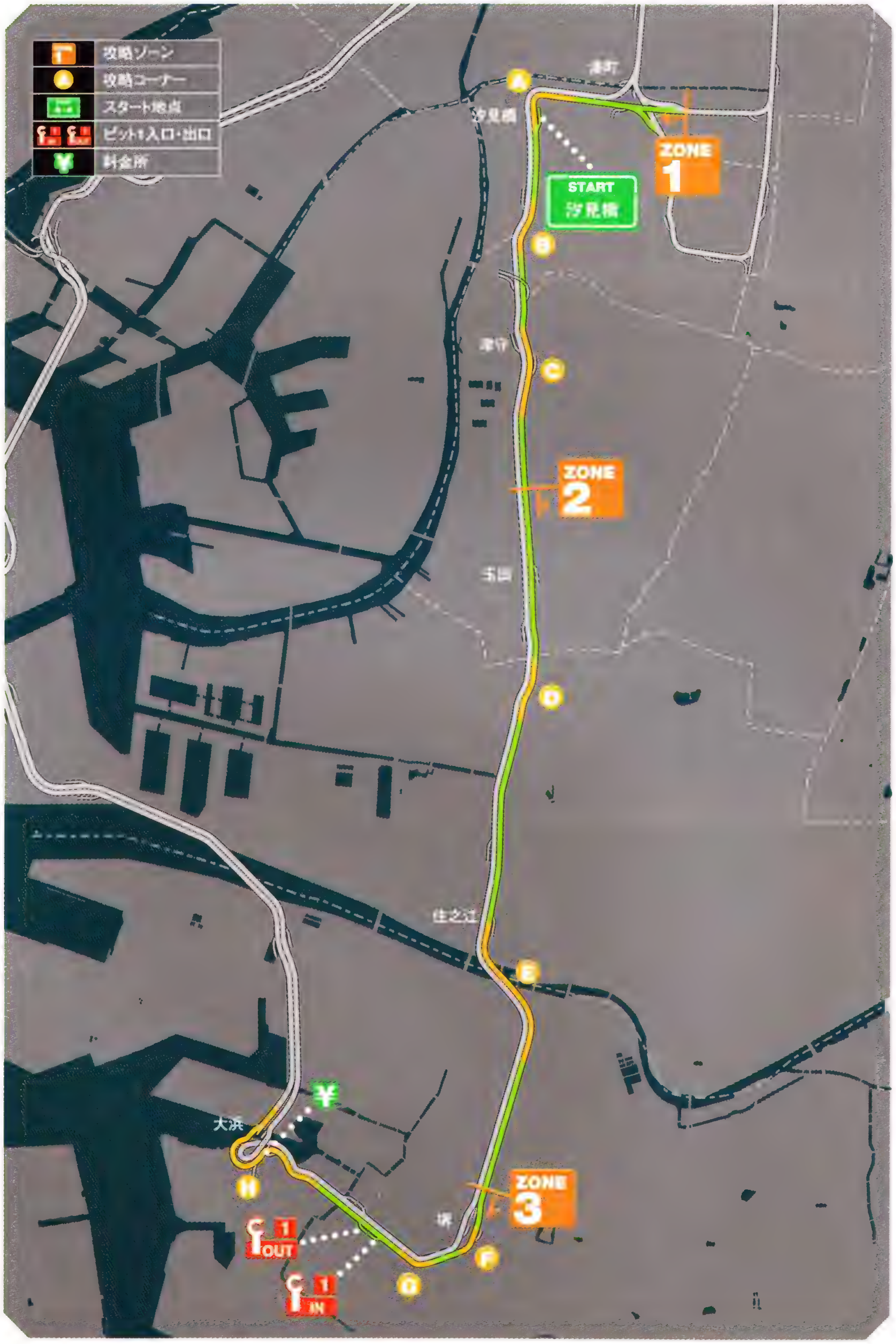
E や F のコーナーは D 同様そんなにたいしたコーナーというわけではないが、300km/h以上で走行している場合にはほんのちょっとした操作ミスでスピンを招くような場所でもある。どちらのコーナーも、コーナー手前で軽いアクセルオフによる減速をするか、予想以上にクルマがアウトに膨らんだ場合は、軽いブレーキングで姿勢を立て直せるはず。F はアウト側に芦原出口の壁があるので接触しないように注意しよう。直線の最後に待ち受ける G は、"急カーブ注意"の標識が見えたら早めに減速開始。ここはイン側にゼブラゾーンがあるので大きくインに切り込める。

← F 芦原出口付近の右コーナーはアウトに膨らまないように、十分に減速して進入しよう。

← G コーナー手前の進入速度はかなり速い。早めに減速を開始したほうがいいだろう。

堺線下り

環状線からスタートし、堺出口で降りるまでの直線エリアはほとんど上り線と変わるようなことはない。しかし下り路線は大浜のJCTが上りに比べて格段に複雑なレイアウトになっており、走っていて楽しめるだろう



ZONE 1 湊町～津守付近

コースセレクト時、"堺線下り"でもっとも早いスタート地点となるのは汐見橋入口からなので、Aのコーナーは湾岸線から流れてきたときのみ走ることになる。このAの左コーナーは手前の直線部分で十分に減速し、イン側へ大きく切り込んでクリアしよう。BとCのふたつの高速S字コーナーは進入まえに軽くアクセルを抜き、高速ドリフトで決めるのが理想的だが、あまりテールスライドの量が多くアウトに膨らみすぎたら、軽いブレーキングで姿勢を整えよう。とにかくこのふたつのS字でスピンなどせず、この後続く長い直線までスピードを維持していくのが重要だ。

←A かなり手前から減速しないとスムーズにクリアできない。ブレーキングに集中だ。

↑B C 高速ドリフトが決まると気持ちいい場所だが、MR車など挙動がシビアなマシンの場合はスピンしないように注意。

ZONE 2 玉出～堺付近

Dは最高速状態で突入する高速コーナーになっており、コーナー手前でそれなりの減速を必要とする。ハードにブレーキングする必要はないが、早めのステア操作と併せてスムーズにマシンを操作しよう。EのS字コーナーも、最高速からアプローチしなくてはならない場所。最初の左コーナーはセンターラインがオレンジに変わったら接近した証拠なので、手前の直線で十分に減速してからインベタで走行ラインを取ろう。続く右コーナーは比較的緩やかにカーブしており、コーナー進入時に軽い減速さえしておけばあとは問題なく加速しながらクリアしていけるはずだ。

←D 進入速度が速すぎてアウト側に流れがちなときは、軽いブレーキングで調整しよう。

←E 左コーナー、右コーナーとも、センターラインの色が変わったら減速の準備だ。

ZONE 3 堺～大浜付近

堺線終点の分岐は直線の最後に待ち受けている。減速が遅いと壁に激突しがちなので、分岐のインフォメーションが出たら早めに左側の車線に寄って減速の準備をしよう。一般道に降りるとF、Gと連続して途中で車線の狭まるきつい右コーナーがある。ここはコーナー手前で十分に減速してから進入したい。そして堺線下り最大の難関が大浜周辺のH。まず高速入口が1車線と狭く走りにくいのに加え、見通しの悪い左カーブの先に料金所が配置されている。そしてこの料金所の先にある高速進入路も非常に狭くタイトと、かなり慎重にドライブする必要がある場所なのだ。

↑F 高速を降りてすぐなので十分に減速をしよう。

↑G コーナーの先で車線が減るので壁激突に注意。

←H 料金所の先の進入路のタイトさはまるで冗談のよう。ライバルも手こずる場所だ。

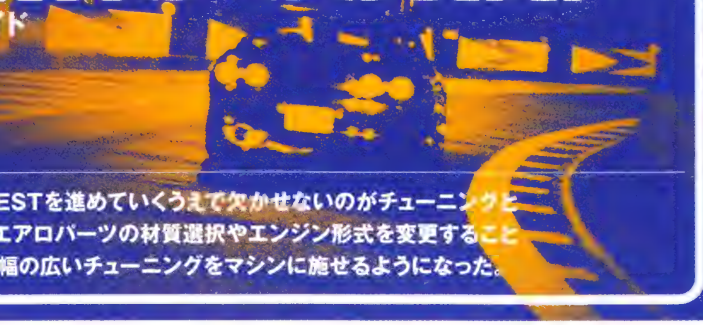
04

Tune & Setting

第4章 チューン＆セッティング

TUNING GUIDE

チューニング ガイド



ライバルを倒し、QUESTを進めていくうえで欠かせないのがチューニングとセッティング。今作はエアロパーツの材質選択やエンジン形式を変更することまで可能になり、より幅の広いチューニングをマシンに施せるようになった。

チューニングパーツ

Tuning Guide

各チューニングパーツには登場条件があり、その条件を満たさないとパーツを入手することはできない。新規パーツの登場はエリアクリアや章クリア、または一定数のライバルを倒すことなど条件になっており、ゲームを進めていけば自然に手に入る形になっている。もしゲームがなかなか進まなくても、一定の日数が経過すれば購入できるようになっている。各パーツの価格は、そのパーツを装着する車輌の価格にパーツごとに定められた価格係数をかけたもの、つまり【パーツ価格=車両価格×価格係数】となるので、価格の高いマシンほどパーツの価格も高くなる。

チューニングパーツ価格表

パーツ	レベル	パーツ係数	条件1	条件2(経過日数)
ENGINE	LEVEL1	0.30	はじめから購入可能	—
	LEVEL2	0.35	はじめから購入可能	—
	LEVEL3	0.40	チームリーダーを4人倒す	30日
	LEVEL4	0.45	1部エリアひとつクリア	80日
	LEVEL5	0.50	1部エリアふたつクリア	160日
	LEVEL6	0.55	1部終了	240日
	LEVEL7	0.60	2部エリアひとつクリアまたはライバルを300人倒す	300日
	LEVEL8	0.65	2部エリアひとつクリアまたはライバルを400人倒す	400日
	LEVEL9	0.70	2部エリアひとつクリア+ライバルを500人倒す	500日
MUFFLER	LEVEL1	0.07	はじめから購入可能	—
	LEVEL2	0.14	チームリーダーを4人倒す	30日
	LEVEL3	0.21	1部エリアふたつクリア	160日
	LEVEL4	0.28	2部エリアひとつクリアまたはライバルを250人倒す	250日
	LEVEL5	0.35	2部エリアひとつクリアまたはライバルを350人倒す	350日
COOL DOWN	LEVEL1	0.03	はじめから購入可能	—
	LEVEL2	0.10	ライバルを60人倒す	60日
	LEVEL3	0.17	1部終了	200日
	LEVEL4	0.23	2部エリアひとつクリアまたはライバルを270人倒す	270日
	LEVEL5	0.30	2部エリアひとつクリアまたはライバルを370人倒す	370日
MISSION	LEVEL1	0.08	はじめから購入可能	—
	LEVEL2	0.16	1部エリアひとつクリア	80日
	LEVEL3	0.24	1部終了	240日
CLUTCH/DIFF	LEVEL1	0.03	はじめから購入可能	—
	LEVEL2	0.10	ライバルを80人倒す	80日
	LEVEL3	0.17	ライバルを150人倒す	150日
	LEVEL4	0.23	ライバルを220人倒す	220日
	LEVEL5	0.30	ライバルを300人倒す	300日
SUSPENTION	LEVEL1	0.11	はじめから購入可能	—
	LEVEL2	0.21	ライバルを170人倒す	170日
	LEVEL3	0.35	ライバルを320人倒す	320日

パーツ	レベル	パーツ係数	条件1	条件2(経過日数)
BRAKE	LEVEL1	0.10	はじめから購入可能	―
	LEVEL2	0.20	1部終了またはライバルを100人倒す	100日
	LEVEL3	0.30	1部終了	200日
	LEVEL4	0.40	ライバルを260人倒す	260日
	LEVEL5	0.50	ライバルを320人倒す	320日
REINFORCE	LEVEL1	0.20	はじめから購入可能	―
	LEVEL2	0.30	1部エリアひとつクリア	80日
	LEVEL3	0.40	1部エリアふたつクリア	160日
	LEVEL4	0.50	2部エリアひとつクリアまたはライバルを280人倒す	280日
	LEVEL5	0.60	2部エリアひとつクリア+ライバルを380人倒す	380日
WEIGHT DOWN	LEVEL1	0.20	はじめから購入可能	―
	LEVEL2	0.30	ライバルを120人倒す	120日
	LEVEL3	0.40	ライバルを240人倒す	240日
	LEVEL4	0.50	ライバルを350人倒す	350日
	LEVEL5	0.60	2部エリアひとつクリア+ライバルを450人倒す	450日

エアロパーツ

Tuning Guide

エアロパーツにはベース価格が存在し、その価格は【パーツ価格=車両価格×価格係数+ベース価格(1000CP未満切り捨て)】となる。今作ではパーツの材質を選択可能なので、上の合計額に材質係数をかけたものが最終的な価格となる。エアロパーツはこの材質の選択も重要で、FRP>ウレタン>ドライカーボンの順番で軽くなり、とくにカーボンによる軽量化はチューンに効果的だ。

エアロパーツ価格表

パーツ	タイプ	ベース価格	価格係数
FRONT BUMPER	NORMAL	180,000	0
	TYPE1	180,000	0.010
	TYPE2	180,000	0.012
	TYPE3	180,000	0.014
	TYPE4	180,000	0.016
	TYPE5	180,000	0.018
BONNET	NORMAL	300,000	0
	TYPE1	300,000	0.010
	TYPE2	300,000	0.012
	TYPE3	300,000	0.014
	TYPE4	300,000	0.016
	TYPE5	300,000	0.018
GRILL	NORMAL	150,000	0
	TYPE1	150,000	0.010
	TYPE2	150,000	0.015
MIRROR	NORMAL	80,000	0
	TYPE1	80,000	0.010
	TYPE2	80,000	0.015

パーツ	タイプ	ベース価格	価格係数
OVERFENDER	NORMAL	150,000	0
	TYPE1	150,000	0.010
	TYPE2	150,000	0.015
SIDE SKIRT	NORMAL	120,000	0
	TYPE1	120,000	0.010
	TYPE2	120,000	0.015
REAR BUMPER	NORMAL	180,000	0
	TYPE1	180,000	0.010
	TYPE2	180,000	0.012
	TYPE3	180,000	0.014
	TYPE4	180,000	0.016
	TYPE5	180,000	0.018
REAR SPOILER	NORMAL	200,000	0
	TYPE1	200,000	0.010
	TYPE2	200,000	0.012
	TYPE3	200,000	0.014
	TYPE4	200,000	0.016
	TYPE5	200,000	0.018

ドレスアップパーツ

パーツ	価格
WHEEL	50,000
FRONT LIGHT DESIGN	160,000
FRONT LIGHT EYE-LINE	84,000
FRONT LIGHT COLOR	60,000

パーツ	価格
TAIL LIGHT EYE-LINE	96,000
TAIL LIGHT COLOR	62,000
WINKER	90,000
HORN	75,000

材質係数

材質	係数
FRP	X1.0
URETHANE	X2.0
D-CARBON	X4.0

エンジンチェンジ

Tuning Guide

マシンに搭載されているエンジンを、形式問わず違うものに載せ替えられてしまうという、まさに究極のチューニングとも言うべきこのエンジンチェンジ。施せるようになるには条件があり、愛車の走行距離が2000kmを超えるか、ライバルを600人全員倒してKEEP GARAGEを出現させないといけない。チェンジの際の必要価格は、載せ替えるエンジン形式と愛車の車輌分類によって決定されるので、下記の表を参考にしてほしい。なお、エンジンチェンジはすべての車種に行なえるチューニングではなく、ボーナスカーと一部の車種に関しては行なうことはできない。

エンジン価格表

エンジン形式	車両分類	価格
L4 NA	A	1,242,000
	B	1,753,000
	C	[illegible]
L6 NA	A	1,283,000
	B	1,811,000
	C	3,080,000
V6 NA	A	2,187,000
	B	3,211,000
	C	5,470,000
V8 NA	A	2,487,000
	B	3,511,000
	C	5,970,000
RE NA	A	1,026,000
	B	1,872,000
	C	3,183,000
L4 TURBO	A	2,077,000
	B	3,780,000
	C	6,426,000
L6 TURBO	A	3,458,000
	B	4,281,000
	C	7,299,000
V6 TURBO	A	2,428,000
	B	3,427,000
	C	5,827,000
V8 TURBO	A	2,762,000
	B	3,000,000
	C	6,630,000
F4 TURBO	A	3,010,000
	B	4,249,000
	C	7,224,000
F6 TURBO	A	3,891,000
	B	5,494,000
	C	9,340,000
RE TURBO	A	2,594,000
	B	3,862,000
	C	6,226,000

車両分類表

車名	型式	NA					TURBO						
		L4	L6	V6	V8	RE	L4	L6	V6	V8	F4	F6	RE
Copen	L880K	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MOVE	L902S	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
VehiCROSS	UGS250	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
PIAZZA	JR120	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
RX-8	RX8	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
RX-7	FD3S	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
RX-7	FC3S	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
SAVANNA RX-7	SA22C	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
SAVANNA	RX3	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
ROADSTER	NB8C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
EUNOS ROADSTER	NA8C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
LANCER EVOLUTION Ⅶ	CT9A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
LANCER EVOLUTION Ⅴ	CP9A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
LANCER EX	A175A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
GTO	Z15A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
FTO	DE3A	C	C	A	A	B	A	A	B	A	A	B	B
STARION	A187A	C	C	B	B	B	B	A	B	A	B	B	B
SKYLINE GT-R	R34	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
SKYLINE GT-R	R33	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
SKYLINE GT-R	R32	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
SKYLINE	KPGC110	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
FAIRLADY Z	Z33	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
FAIRLADY Z	Z32	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
FAIRLADY Z	Z31	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
FAIRLADY Z	S130	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
FAIRLADY Z	S30	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
SILVIA	S15	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	C
SILVIA	S14	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
SILVIA	S13	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
180SX	RPS13	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
PULSAR	N14	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
CIMA	GNF50	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
CEDRIC	Y34	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
GLORIA	Y33	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
CEFIRO	A31	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
IMPREZA WRX	GDB	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
IMPREZA	GC8	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
LEGACY B4	BE5	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
LEGACY TOURING WAGON	BH5	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
ALCYONE	AX7	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
wagon R RR	MC22	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

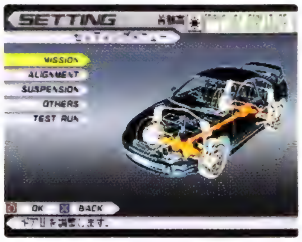
車名	型式	NA					TURBO						
		L4	L6	V6	V8	RE	L4	L6	V6	V8	F4	F6	RE
Cappuccino	EA11R	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
SUPRA	A80	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
SUPRA	A70	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MR-S	ZZW30	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MR2	SW20	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	C
MR2	AW11	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CELICA	ST205	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
COROLLA LEVIN	AE111	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
COROLLA LEVIN	AE86L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
SPRINTER TRUENO	AE86T	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
COROLLA FX	AE82	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
CELSIOR	UCF30	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
ARISTO	JZS161	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MARK Ⅱ	JZX110	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
CHASER	JZX100	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
bB	NCP31	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Vitz	NCP13	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
STARLET	EP91	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2000GT	MF10	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Pantera	PGTS	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Viper	GTS	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
FORD GT	FORDGT	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Mustang	MACH1	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
GTR750	996T	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
GTR500	986B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Corvette	CY25E	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Corvette	CY15B	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	C
Firebird	PF25B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Esprit	SP350	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Turbo Esprit	TE	C	C	B	B	C	B	B	B	A	B	B	B
Europa	SPECIAL	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
S600L	E140	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
SL500	GH230	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	C
E500	E124	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Beetin	RSi	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B
Golf	1JAUM	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
MCR R34	R34CuMCR	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
RIDOX SUPRA	A80CuRI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NOB S15	S15CuNOB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
WEST CORVETTE	C4CuWEST	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NAGINATA	MS-14S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
EMPEROR	R34CuEM	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
THE ROOK	A80CuRO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
THE BISHOP	A80CuBI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
THE KNIGHT	A80CuKN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
JACK KNIFE	S13CuJK	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BLOOD HOUND	J161CuBH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MELANCHOLY ANGEL	S14CuMA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
STEAL HEART	A80CuSH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
DYING STAR	Z15ACuDS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MIDNIGHT ROSE	Z15ACuMR	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TAIL GUNNER	FC3SCuTG	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SHADOW EYES	A70CuCE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
GRIEF PLUTO	F30CuGP	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
FLAME DRAGON	VGTSCuFD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ALIAS THE J	R32CuJ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
THE LORD	GT40CuLO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NIHILISM'S ENVOY	CY25CuNI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
HEAVEN'S ENVOY	R34CuHE	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
EARTH'S ENVOY	R33CuEA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
DUTY'S ENVOY	R32CuDU	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
WIND CONDUCTOR	J100CuWI	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
WOOD CONDUCTOR	BE5CuWO	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
FIRE CONDUCTOR	J110CuF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mt.CONDUCTOR	A31CuMt	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
NANIWA'S WARSHIP	CP9ACuWS	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TERRIBLE NUCLEAR	CT9ACuNC	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MAD TERRORIST	CP9ACuMT	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TIMEBOMB STALKER	CP9ACuTB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
STEALTH FIGHTER	CT9ACuSF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
KAMIKAZE	CP9ACuKA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
MIDNIGHT CINDERELLA	SE3PCuMC	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
DEATH DRIVER	S15CuDD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SETTING GUIDE
セッティングガイド

手あたりしだいに高価なチューニングパーツを装着すれば、それなりの速さは手に入るが、そこに自分の走行スタイルやコース、ライバルに合ったセッティングを施すことで、マシンは新たな速さを手に入れることができるのだ。

セッティングの方向性　Setting Guide

セッティングというものは大まかに言えば、走る、曲がる、止まるというクルマの挙動に対して、自分好みの味付けをするということになる。まずこの自分の好みを明確にしたうえで、コースなりライバルなりの変化する状況に対して、その都度細かい変化を加えていけばいいわけだ。そしてこのセッティングの好みというのは、大部分が"曲がる"ことに対してのことであり、ハンドリングのセッティングさえ決まれば理想的なマシンが仕上がるということになる。このハンドリングの方向性は、大別すると曲がりやすい"オーバーステア"セッティングと、曲がりにくい"アンダーステア"セッティングのふたつに行き着く。ここではこの違いについて解説しよう。



セッティング項目は多岐にわたる。自分好みのマシンに仕上げていこう。

セッティング次第でいままで勝てなかったライバルに勝てることもある。

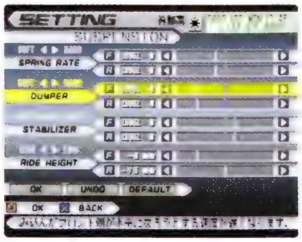
オーバーステアセッティング

クルマが本来の走行ラインよりイン側に切れ込んでいき、理想の走行ラインより曲がりすぎてしまう挙動のことをオーバーステアという。つねにクルマがスピン傾向の動きをするので姿勢制御が大変だが、上手にコントロールすればマシンをドリフト状態にしやすいメリットもある。タイトコーナーが続くコースなどで、自分のマシンが曲がりにくいと感じたら、オーバー気味の挙動に変えてみるのも得策だが、FRやMR車などはもとからオーバー気味の挙動なので、あまりこの特性を強めてしまうとスピンしやすくなってしまう。

FFや4WDのマシンは曲がりにくいので、このセッティングと相性がいい。

アンダーステアセッティング

クルマが基本的に曲がりにくく、走行ラインがアウト側に膨らみがちになるのがアンダーステアだ。曲がりにくいデメリットはあるが、そのぶんスピンしにくく、コーナリング中でもブレーキングによるマシンの姿勢制御がしやすいので、トータル的には操縦しやすいセッティングといえる。とくに高速コーナーや長い直線が続く場所など、走行スピードがかなり高くなる場所ではあまりクルマの挙動がクイックだとすぐスピンを誘発してしまうので、アンダー気味セッティングのほうが安全マージンが高いというわけだ。

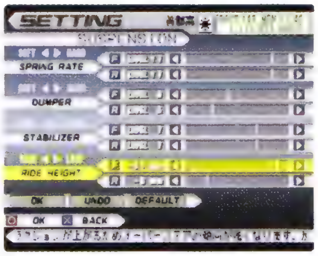


スピンしやすいマシンの動きに悩まされていたら、アンダーセッティングを。

セッティングメニュー

Setting Guide

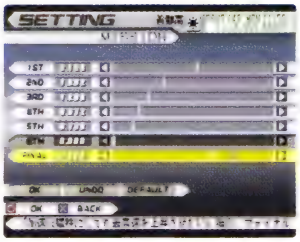
GARAGEのCAR SETTINGでは、マシン各部のセッティングを変更することができる。項目によっては、一定レベル以上のチューニングパーツを装備してしていないとセッティング変更できない箇所もあるので注意しよう。またセッティングを変更する際は極端に数値を変更せず、少しずつ増減させながらその変化を感じ取っていくといい。



極端なセッティングはマシンの性能そのものを破綻させるので注意。

MISSION

ギア比の変更は各速ごとと、ファイナルギアにわけて行なうことができる。ギア比を変更したくなった場合は、まずすべてのギアに影響するファイナルギアの数値変更から始めるとその効果を体験しやすいだろう。ファイナルギアはその数値を高くすると加速性がよくなるが最高速が鈍り、低くすると最高速が伸びるが加速性が悪くなる。ギア比の変更にはこのようなわかりやすい一長一短があるので、走行するコースの特性に合わせて少しずつ変化させていこう。例えば湾岸線など直線が続くエリアでは、ギア比を低めにして最高速仕様にするといいわけだ。ただあまり低くしすぎるとそのギア比をエンジンが回しきれず、むしろ最高速が鈍るので注意しよう。

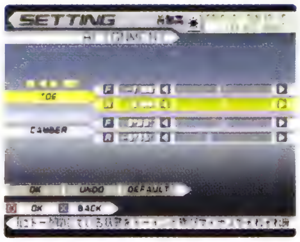


まずはファイナルギアを調整してみてその効果を実感してみよう。

エンジンとギア比の相性がハマれば、360km/hオーバーも楽勝で狙える。

ALIGNMENT

タイヤの位置バランスを調整することにより、ハンドリングに変化を与えるのがアライメント調整だ。マシンの足回り調整は、サスペンションセッティングだけでなく、このアライメントを完璧にセッティングすることでようやく決まるといえる。アライメント調整には、トー角とキャンバー角の2種のセッティング項目がある。



前後のタイヤの、向きと角度を調整するのがアライメントセッティングだ。

TOE

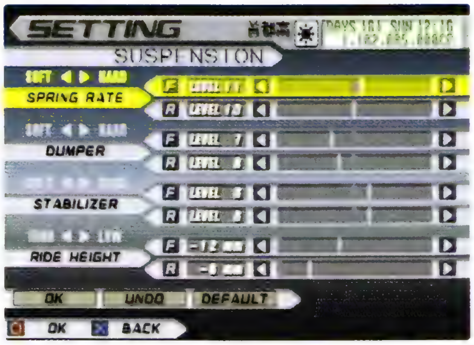
タイヤを真上から見たときの、左右の開きを調整するのがトー角セッティングだ。トー角をマイナス数値にすると、タイヤが車体側に向くトーイン状態となり、直進安定性が増すようになるが挙動は曲がりにくいアンダー状態になる。逆にプラス数値にするとタイヤは外側を向き、トーアウト状態となる。トーアウトはトーインと逆で、曲がりやすいオーバー気味の挙動になるが、そのぶん直進安定性が犠牲になる。前後輪で別々にトー角をセッティングすることが可能だ。

CAMBER

キャンバー角セッティングは、タイヤを正面から見たときの傾きの角度を調整するもの。マイナス数値にした場合をネガティブキャンバーと呼び、タイヤはいわゆるハの字型に開く。この状態だと片側に荷重がかかるコーナリング中にタイヤ接地面積が増え、車体がロールした時の安定性が増すが、直進時での接地面積は減るので、加速性などが犠牲となる。プラス数値のポジティブキャンバーはネガティブ時と逆の特性になり、コーナリング中の接地感が薄くなる。

SUSPENTION

マシンのコーナーリング特性を決定づけるのがこのサスペンションセッティングだ。セッティング項目もSPRING RATE、DUMPER、STABILIZER、RIDE HEIGHTと4項目に及び、事細かな調整を施せるようになっている。これらのサスペンションパーツは、お互いが影響し合う重要な部分なので、セッティング数値を変更したときに変わる各パーツの特性をきちんと把握し、マシンのセッティングの方向性を細かく煮詰めていきたい。そのためには自分がどういう挙動のマシンを操りたいか、具体的なイメージを持つことも大事だろう。



各部の数値を変更するとどういった効果があるのかをしっかり把握し、いたずらに数値を変えないように心がけよう。

SPRING RATE

サスペンションの硬さを決定づけるセッティング項目で、その数値が高いほどスプリングは堅いものになる。スプリングは柔らかいと路面ショックを吸収しやすくなるがマシンの動きに俊敏さが欠ける。逆に堅いと動きがダイレクトになりクイックなハンドリングが可能となるが、悪路面に対して姿勢を乱しやすくなる。なおグリップ力の高いタイヤを装備する場合は、堅めにしたほうがタイヤの性能を発揮しやすくなる。

DUMPER

スプリングが伸縮する動きを抑制する、ダンパーの減衰力を調整する。減衰力が弱いとダンパーの作動速度が速く、路面ショックを吸収しやすくなるがそのぶん挙動は安定しない。強くした場合は、ダンパーの作動速度は遅くなり、タイヤがしっかりとグリップするので挙動を安定させやすいが、細かい路面のショックをダイレクトに受けてしまう面を持つ。タイヤのグリップ力を上げたい場合は強めにしよう。

STABILIZER

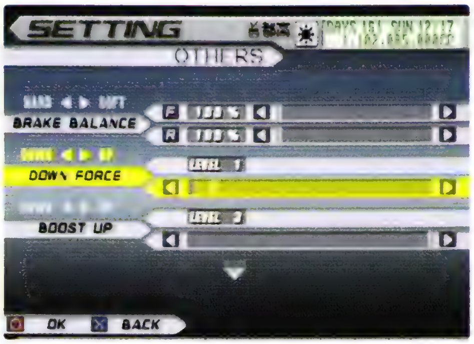
スタビライザーは左右のサスペンションの間に装備し、車体のロール量を抑える役目を持っている。装着することで足まわりのダイレクト感が増し、コーナーリング時の応答性も向上する。しかし硬くしすぎると、車体のロール量が抑えられた結果トラクションがかかりにくくなり、結果タイヤがグリップ力を失いやすい。つまりフロントを硬めにするとアンダー気味に、リアを硬めにするとオーバー気味の挙動になるわけだ。

RIDE HEIGHT

車体の最低地上高を調整する項目。車高が低いほど車体の重心も下がるので挙動は安定するが、サスペンションの作動範囲が狭まるデメリットもある。サスペンションの働きが弱まると、マシンはトラクションがかかりにくくなり、コーナーでスライドしがちな挙動に変化する。フロントを低くすると操舵輪である前輪に強く荷重がかかるのでオーバー気味の挙動になり、リアを低くするとその逆でアンダー気味の挙動になる。

OTHERS

サスペンションやミッションといった、走行性能や挙動にダイレクトに影響のある項目以外にも、セッティング可能な項目がいくつか用意されている。それらの項目のセッティングを行なうのがこのOTHERSだ。ここではBRAKE BALANCE、DOWN FORCE、BOOST UP、4WD CONTROLLERの4項目があり、どれもあとひと味何かが欲しい、というときにセッティングを変えてみると何らかの効果が得られるものばかりだ。マシンのチューンアップは万全だがどうしても勝てないライバルがいる場合など、この4項目に注目してみよう。



ここにはBOOST UPやDOWN FORCEなど、あともう少し速くしたい、というときに役立つセッティング項目が揃っている。

BRAKE BALANCE

フロント及びリアブレーキの効きのバランスを調整することによって、クルマの操縦特性を変化させることができる。フロントを弱めにすると、前輪側の駆動力のほうが強まるのでアンダー気味の挙動になり、リアを弱めにするとリア側から押される形になるのでオーバー気味の挙動になる。ここはほかの各部のセッティングと合わせつつ、最終的な挙動の方向づけとしてブレーキバランスを最後に調整するのがいいだろう。

DOWN FORCE

ダウンフォースとは、マシンに装着したエアロパーツの空力効果によって、マシンを路面に押しつける力のこと。数値が大きいほど空力効果が増大するため、直進安定性やコーナリング中の挙動が安定するようになる。しかしそのぶん空気抵抗も増えるため、最高速度は伸びなくなる。数値が低いと車体の安定性は悪くなるが、空気抵抗が低くなるため、最高速は伸びる。ちなみにエアロパーツ未装着の場合は、調整不可。

BOOST UP

ターボエンジンの過給圧を変更する項目なのでターボエンジン搭載車のみが設定変更可能な項目だ。QUESTモードでのみ、ライバルとバトル中にSELECTボタンを押してブースト圧を上げ、エンジンパワーを引き上げることができるのだが、その際に上げるブースト圧の度合いをここで3段階に調整できる。最大のブースト圧をかければそのぶんパワーも増大するが、水温、油温の増大も著しくなるというデメリットがある。

4WD CONTROLLER/DRIVE BALANCE

4WD車のみが設定変更可能な項目で、4WD CONTROLLERをONにすると、前後輪の駆動力配分を変化させるDRIVE BALANCEの数値を変更できるようになる。この数値をフロントに大きく振り分ければマシンの挙動はFF車に近くなり、リア寄りにすればその挙動はFR車に近いものになる。4WD車は基本的にFF車に似たアンダー気味の挙動なので、4WD車に曲がりにくさを感じたら、後輪側に駆動力を多く配分してみるといいだろう。

テストラン

Setting Guide

愛車のセッティングをいろいろと変更したあと、どんな挙動に変化したのかをバトルするまえに知りたければ、TEST RUNを選んでテストコースで試走してみよう。テストコースはオーバル状になっており走行時の天候も選択できる。またさまざまなスタイルのタイム計測が可能なので、愛車の性能を具体的な数字で知ることができる。

オーバルレイアウトのコースがいかにもテストコースといった雰囲気。

0-400m計測

愛車のゼロヨンタイムを計測できる。ちゃんとフライングも取られる本格的なゼロヨンで、軽い気持ちで遊んでいるつもりでも、つい本気になってしまう楽しさがある。

0-1000m計測

こちらはゼロセンのタイム計測。愛車の健康診断でもよし、ギア比などをきちんとゼロセン仕様にして本格的にここでタイムを狙っていってもよし、だ。

オーバル計測

オーバル1周のタイムも計測可能で、これだけローリングスタートだ。なおゼロヨン、ゼロセン、オーバルともに記録タイムにはパスワードも発行される。

天候変化

走行時の天候も選択可能だ。3種のタイム計測モードはそれぞれ、晴天、雨天ごとに分かれているので、雨天のゼロヨンタイムを極めるといったことも可能だ。

ホイールカタログ

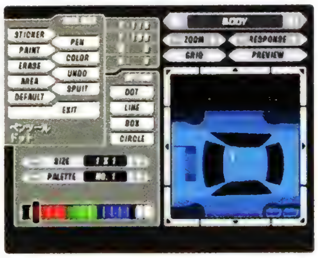
ゲーム中愛車に装着することのできるホイールは、パーツメーカーの協力によりすべて実在のモデルが収録されている。8メーカー40種類のホイールが用意されており、前後で違うデザインの物を履いたり、インチ数を変えたりといったことができる。ちなみにホイールサイズはノーマル、+1インチ、+2インチの3サイズを選択できる。

価格は50,000CPで一律。一度購入した物は違う愛車にも装着可能だ。

ボディペイントツール活用ガイド

Setting Guide

DRESS UPの項目に収録されているBODY PAINTは、愛車の外装を好きなようにペイントできるかなり本格的な内容のツールだ。ステッカーを貼るのもこのツール上で行なうのだが、いかんせん本格的すぎてやや機能がわかりにくい部分もある。そこで本項では、このペイントツールを使いこなすときに知っておきたいポイントを紹介していく。

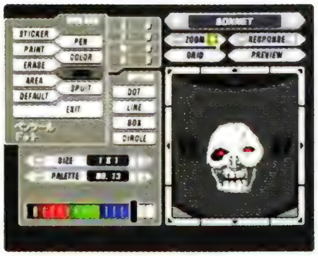


パッと見はほとんど開発ツールのような雰囲気。コマンドも多い。

ペイント不可能な場所

ボディはほぼ全部をペイント可能だが、ウィンドウ類はペイントすることも、ステッカーを貼りつけることもできない。またナチュラルカラーのドライカーボンパーツを装着している場合、ツール上ではペイントできるが、実際にそのペイントは画面上で反映されない。しかしパーツの素材を変更すればペイントが反映されるようになる。

ウィンドウ部分には何を書いても真っ黒。ペイントするのは不可能だ。



ドライカーボンのボンネット上に施されたペイントは無効となる。

カーボン製でも、カラードバージョンを選ぶとペイントは有効に。

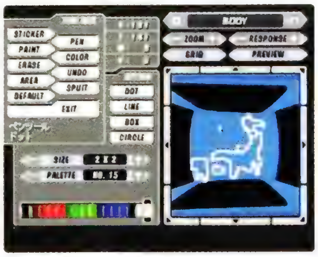
ボディ構成を考慮しよう

ツール上ではマシンのボディのテクスチャーデータがそのまま展開されているが、この上にペイントするには、ちょっとしたテクニックがいる。ツール上では平面で書かれたグラフィックも、実際には立体面に描かれるので、このあたりを考慮しないと想像していた絵が実際には歪んで貼り付けられてしまったりするのだ。しかし事前に立体になったときの歪み具合を想像しながらペイントするのは難しいので、プレビュー画面で何度も確認しながら、自分の描いた理想の状態になるまでトライアンドエラーをくり返そう。

ボディに1本長い直線を引いてみるとどう歪むのかがわかりやすい。

カーソルのレスポンスを調整しよう

自由なグラフィックデザインを楽しめるのは魅力的だが、いざフリーハンドの絵を描くとなると、アナログスティックを駆使して理想の絵を描くのはなかなか難しい。しかしそんなときは、カーソルのレスポンス速度を遅めに調整してみよう。カーソルがゆっくり動くことで、描ける曲線の自由度が非常に広がるのがわかるだろう。あとは画面のズーム機能や、ドット幅が表示されるグリッド機能を併せて使えば、アナログスティックで描いたとは思えない豊かなグラフィックを愛車のボディに表現することができるだろう。



レスポンス速度をいちばん遅くすれば、こんな曲線も自由自在だ。

ステッカーについて

ライバルを倒して入手したステッカーや、デフォルトで収録されているステッカーは自由に自分の愛車に貼ることができる。さらに自分でステッカーをツール上で作成することもできるのだが、いざステッカーを貼るとなると多少ややこしいことがいくつかある。ここではそのあたりをわかりやすく解説していくことにしよう。

時間があれば自分オリジナルのステッカー作りにチャレンジしてみよう。

ステッカーのセット

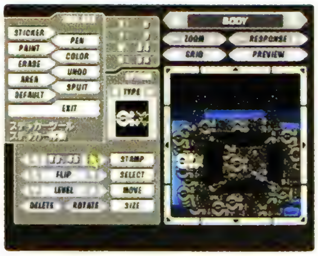
ステッカーはペイントツール上で貼り付けるまえに、DRESS UPのなかのSTICKER SETを選択し、ここで貼り付けたいステッカーを4枚まで事前に選択しておかなくてはいけない。この操作をしておかないと、ペイントツール上でいくらSTICKERを選択しても貼り付けることはできないので、忘れずにこの段取りを踏んでおこう。

BODY PAINTと別コマンドになっているため、忘れてしまいやすい。

枚数と優先順位

ツール上では4種類のステッカーを選択して貼りつけられるわけだが、貼ることのできる最大枚数はなんと64枚もある。ボディ中をステッカーで覆うようなことが可能になるわけだが、このようにステッカー同士が折り重なってしまうような場合、重なりかたに優先順位を設けることもできるのだ。貼られたステッカーにはすべて番号がついており、手前に貼られているものほど番号が大きくなる。まずは手前に出したいステッカーの番号を選択しよう。選択されたステッカーは、ほかのステッカーより明るく表示されるのでわかりやすいはずだ。ステッカーを選択したら、LEVELの△をクリック。そうすると選択した埋もれていたステッカーが、手前に出てくるはずだ。同様に、下に隠したい場合はLEVELの▽をクリックすればオーケーだ。

美しいかどうかは別にして、64枚までステッカーを貼りまくれる。



貼られたステッカーにはすべて番号がつくので、管理しやすい。

ペイントへの活用

ステッカーは自作することもできるので、64枚も貼れることを利用してボディペイントに活用するのもいいだろう。ペイントしたいモチーフをステッカー作成画面で作ったら、それをボディ各部に並べて貼ったり、サイズを変更して貼ったりしていけば、複雑なカラーリングもスタンプ感覚で簡単に仕上げることが可能になるわけだ。

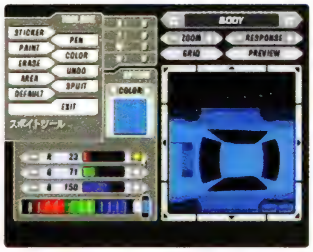
フリーハンドでいちいち描いていくより、格段に手間が減るはずだ。

One Point

Column

ペイントに役立つ18色カラーチャート

ボディカラーを自由に変更できるのもマシンをドレスアップする楽しみのひとつだが、赤、青、緑のバーを操作して好きな色を調色していくのは、慣れないとなかなか大変な作業だ。そこでここでは好きな色にすばやくペイントできるように、18色ぶんのカラーチャートを掲載。ボディペイントを行なう際の参考にして頂きたい。

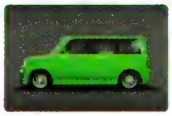


このカラーチャートがあればボディペイントがやりやすくなるはず。

やまぶき
R 255
G 156
B 0

きいろ
R 255
G 211
B 0

きみどり
R 0
G 256
B 0

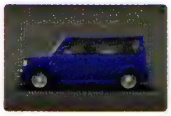


うぐいす
R 116
G 134
B 71

みどり
R 0
G 128
B 0

あお
R 0
G 0
B 256

あいいろ
R 0
G 0
B 139



あおむらさき
R 138
G 43
B 226

むらさき
R 148
G 0
B 211

あかむらさき
R 199
G 21
B 133

あか
R 256
G 0
B 0

もも
R 255
G 105
B 180

だいだい
R 255
G 069
B 000

おうど
R 163
G 100
B 38

ちゃ
R 79
G 40
B 52

くろ
R 0
G 0
B 0

ねずみ
R 105
G 105
B 105

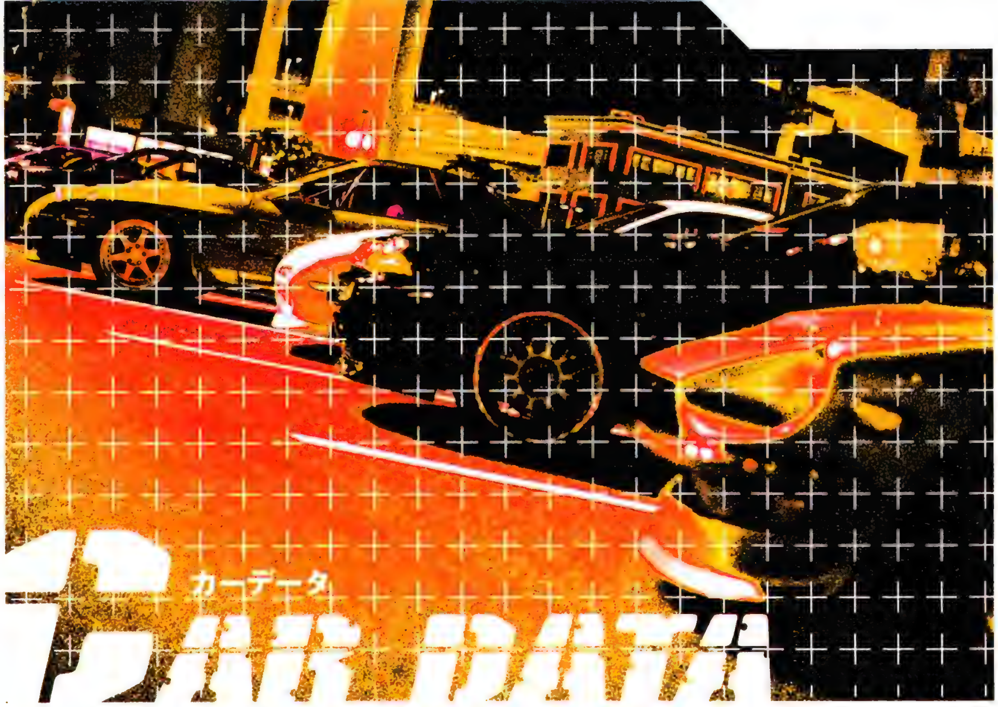
しろ
R 256
G 256
B 256

05

Game Data

第5章 ゲームデータ

ケ森→平和島工事
注意
一ノ橋→飯倉 工事
羽田
Haneda
1
湾岸線
11
B
BAYSHORE-ROUTE
K1
浜崎橋
ジャンクション
Hamazakibashi JCT.
C1
渋谷
Shibuya
2
3
4
目黒
Meguro



カーデータの見方

① [illegible]

左からメーカー名、車名およびグレード、型式名となっている。スペシャルカーとカスタムカーは、メーカー名がないので、それぞれSPECIAL、CUSTOMと明記。掲載はゲーム中のCAR SHOP内の並びと同じになっており、国内メーカー、海外メーカー、がそれぞれメーカー名のアルファベット順に並び、そのあとにスペシャルカー、カスタムカーが掲載されている。

③ [illegible]

そのクルマのノーマル状態でのスペックと購入価格。スペックはチューンを施すことで、駆動方式以外のほとんどの数値を変更することができる。ただしGEMBALLAのクルマとスペシャルカーはすでにチューン済みのクルマであるため、チューニングは一切できない。カスタムカーはエンジンのみノーマルなのでチューンが可能。

② [illegible]

そのクルマが購入可能になる条件。はじめから購入可能な16台以外のクルマはすべて、対応するライバルを倒してガレージに戻ると購入可能になる。ライバルのナンバーについているアルファベットは、Sが首都高速、Nが名古屋高速、Hが阪神高速に登場するライバルになっている。

メーカー別インデックス

NORMAL CAR	091	SUZUKI	097	LOTUS	102
DAIHATSU	091	TOYOTA	098	MERCEDES-BENZ	103
ISUZU	091	DE TOMASO	101	VOLKSWAGEN	103
MAZDA	091	DODGE	101		
MITSUBISHI	093	FORD	101	SPECIAL CAR	104
NISSAN	094	GEMBALLA	101	CUSTOM CAR	105
SUBARU	097	GM	102		

NORMAL CAR

■ノーマルカー 全77車種

DAIHATSU Copen ACTIVE TOP L880K

S-278を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
FF	1980000CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	659cc	L4

全長	3395mm	車重	830kg
全幅	1475mm	最高出力	64ps/6000rpm
全高	1245mm	最大トルク	11.2kg･m/3200rpm

DAIHATSU MOVE AERO RS-XX Limited L902S

S-263を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
FF	900000CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	659cc	L4

全長	3395mm	車重	870kg
全幅	1475mm	最高出力	64ps/6000rpm
全高	1670mm	最大トルク	10.2kg･m/3200rpm

ISUZU VehiCROSS BaseGrade UGS250

N-054を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
4WD	2130000CP	NA
	総排気量	エンジン形式
	3165cc	V6

全長	4130mm	車重	1750kg
全幅	1790mm	最高出力	215ps/5600rpm
全高	1710mm	最大トルク	29.0kg･m/3000rpm

ISUZU PIAZZA XS JR120

はじめから購入可能。

駆動方式	購入価格	過給方式
FR	1980000CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	1994cc	L4

全長	4385mm	車重	1210kg
全幅	1655mm	最高出力	180ps/5400rpm
全高	1300mm	最大トルク	25.5kg･m/3400rpm

MAZDA RX-8 Type S SE3P

S-280を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
FR	3790000CP	NA
	総排気量	エンジン形式
	654×2cc	RE

全長	4435mm	車重	1310kg
全幅	1770mm	最高出力	250ps/8500rpm
全高	1340mm	最大トルク	22.0kg･m/5500rpm

MAZDA RX-7 TYPE RZ — FD3S

S-038、S-304、N-079、N-122、N-123、H-142、H-147、H-155、H-158のいずれかを倒す。

駆動方式	FR	購入価格	593 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	654×2 cc
エンジン形式	RE		
全長	4285mm	車重	1270kg
全幅	1760mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1230mm	最大トルク	32.0kg･m/5000rpm

MAZDA RX-7 ∞-Ⅲ — FC3S

はじめから購入可能。

駆動方式	FR	購入価格	329 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	654×2 cc
エンジン形式	RE		
全長	4335mm	車重	1230kg
全幅	1690mm	最高出力	215ps/6500rpm
全高	1270mm	最大トルク	28.0kg･m/4000rpm

MAZDA SAVANNA RX-7 TURBO GT-X — SA22C

S-268を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	235 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	573×2 cc
エンジン形式	RE		
全長	4320mm	車重	1020kg
全幅	1670mm	最高出力	165ps/6500rpm
全高	1265mm	最大トルク	23.0kg･m/4000rpm

MAZDA SAVANNA GT — SA124A

S-295を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	135 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	573×2 cc
エンジン形式	RE		
全長	4075mm	車重	885kg
全幅	1595mm	最高出力	120ps/6500rpm
全高	1335mm	最大トルク	16.0kg･m/3500rpm

MAZDA ROADSTER RS — NB8C

はじめから購入可能。

駆動方式	FR	購入価格	200 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	1839 cc
エンジン形式	L4		
全長	3955mm	車重	1070kg
全幅	1680mm	最高出力	160ps/7000rpm
全高	1235mm	最大トルク	17.3kg･m/5500rpm

MAZDA EUNOS ROADSTER S-SPECIAL TYPE-Ⅱ — NA8C

はじめから購入可能。

駆動方式	FR	購入価格	148 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	1839 cc
エンジン形式	L4		
全長	3955mm	車重	990kg
全幅	1675mm	最高出力	130ps/6500rpm
全高	1235mm	最大トルク	16.0kg･m/4500rpm

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION Ⅶ GSR — CT9A

S-120、S-277、S-296のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	6120000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1997cc
エンジン形式	L4		
全長	4455mm	車重	1400kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1450mm	最大トルク	39.0kg・m/3500rpm

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V GSR — CP9A

S-276、N-060、H-159のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	5260000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1997cc
エンジン形式	L4		
全長	4350mm	車重	1360kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1415mm	最大トルク	38.0kg・m/3000rpm

MITSUBISHI LANCER EX GSR TURBO INTERCOOLER — A175A

はじめから購入可能。

駆動方式	FR	購入価格	1870000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1795cc
エンジン形式	L4		
全長	4230mm	車重	1025kg
全幅	1620mm	最高出力	160ps/5800rpm
全高	1385mm	最大トルク	22.0kg・m/3500rpm

MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR — Z15A

S-059、S-274、N-105のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	4440000CP
過給方式	TURBO	総排気量	2972cc
エンジン形式	V6		
全長	4590mm	車重	1680kg
全幅	1840mm	最高出力	280ps/6000rpm
全高	1285mm	最大トルク	43.5kg・m/2500rpm

MITSUBISHI FTO GP Ver.R — DE3A

はじめから購入可能。

駆動方式	FF	購入価格	3000000CP
過給方式	NA	総排気量	1998cc
エンジン形式	V6		
全長	4635mm	車重	1190kg
全幅	1735mm	最高出力	200ps/7500rpm
全高	1300mm	最大トルク	20.4kg・m/6000rpm

MITSUBISHI STARION GSR-VR — A187A

H-154を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	2220000CP
過給方式	TURBO	総排気量	2555cc
エンジン形式	L4		
全長	4410mm	車重	1320kg
全幅	1745mm	最高出力	175ps/5000rpm
全高	1320mm	最大トルク	32.0kg・m/3000rpm

NISSAN SKYLINE GT-R V-specⅡ BNR34

S-086、S-093、S-132、S-171、S-242、H-126、H-151のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	741 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2568 cc
エンジン形式	L6		
全長	4600mm	車重	1560kg
全幅	1785mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1360mm	最大トルク	40.0kg·m/4400rpm

NISSAN SKYLINE GT-R V-spec BCNR33

S-140、S-285、N-127のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	669 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2568 cc
エンジン形式	L6		
全長	4675mm	車重	1540kg
全幅	1780mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1360mm	最大トルク	37.5kg·m/4400rpm

NISSAN SKYLINE GT-R V-specⅡ BNR32

S-206、N-067、H-034のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	656 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2568 cc
エンジン形式	L6		
全長	4545mm	車重	1450kg
全幅	1755mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1340mm	最大トルク	36.0kg·m/4400rpm

NISSAN SKYLINE HT2000GT-R KPGC110

S-287を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	287 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	1989 cc
エンジン形式	L6		
全長	4460mm	車重	1145kg
全幅	1695mm	最高出力	160ps/7000rpm
全高	1380mm	最大トルク	18.0kg·m/5600rpm

NISSAN FAIRLADY Z VersionS Z33

S-270、N-120、H-105のいずれかを倒す。

駆動方式	FR	購入価格	634 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	3498 cc
エンジン形式	V6		
全長	4310mm	車重	1440kg
全幅	1815mm	最高出力	280ps/6200rpm
全高	1315mm	最大トルク	37.0kg·m/4800rpm

NISSAN FAIRLADY Z 300ZX TwinTurbo 2by2 GCZ32

S-052、S-200のいずれかを倒す。

駆動方式	FR	購入価格	555 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2960 cc
エンジン形式	V6		
全長	4520mm	車重	1490kg
全幅	1800mm	最高出力	280ps/6400rpm
全高	1255mm	最大トルク	39.6kg·m/3600rpm

NISSAN FAIRLADY Z 300ZX 2by2 HGZ31

はじめから購入可能。

駆動方式	FR	購入価格	2650000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2960 cc
エンジン形式	V6		
全長	4535mm	車重	1365kg
全幅	1725mm	最高出力	230ps/5200rpm
全高	1310mm	最大トルク	34.0kg·m/3600rpm

NISSAN FAIRLADY Z 280Z-T 2by2 SEATER HGS130

N-124、H-156のいずれかを倒す。

駆動方式	FR	購入価格	1350000 CP
過給方式	NA	総排気量	2753 cc
エンジン形式	L6		
全長	4620mm	車重	1350kg
全幅	1690mm	最高出力	155ps/5200rpm
全高	1305mm	最大トルク	23.5kg·m/2400rpm

NISSAN FAIRLADY Z Z-L S30

S-269を倒す。

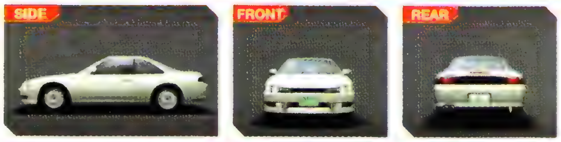
駆動方式	FR	購入価格	1430000 CP
過給方式	NA	総排気量	1998 cc
エンジン形式	L6		
全長	4115mm	車重	1150kg
全幅	1630mm	最高出力	130ps/6000rpm
全高	1290mm	最大トルク	17.5kg·m/4400rpm

NISSAN SILVIA spec-R S15

S-080を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	4170000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1998 cc
エンジン形式	L4		
全長	4445mm	車重	1250kg
全幅	1695mm	最高出力	250ps/6400rpm
全高	1285mm	最大トルク	28.0kg·m/4800rpm

NISSAN SILVIA K's S14



はじめから購入可能。

駆動方式	FR	購入価格	3600000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1998 cc
エンジン形式	L4		
全長	4500mm	車重	1240kg
全幅	1730mm	最高出力	220ps/6000rpm
全高	1295mm	最大トルク	28.0kg·m/4800rpm

NISSAN SILVIA K's PS13

はじめから購入可能。

駆動方式	FR	購入価格	3050000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1998 cc
エンジン形式	L4		
全長	4470mm	車重	1200kg
全幅	1690mm	最高出力	205ps/6000rpm
全高	1290mm	最大トルク	28.0kg·m/4000rpm

NISSAN 180SX Type-X RPS13

はじめから購入可能。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	3060000CP	TURBO	1998cc	L4

全長	4520mm	車重	1190kg
全幅	1690mm	最高出力	205ps/6000rpm
全高	1290mm	最大トルク	28.0kg·m/4000rpm

NISSAN PULSAR GTI-R RNN14

S-023、S-261のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
4WD	4310000CP	TURBO	1998cc	L4

全長	3975mm	車重	1220kg
全幅	1690mm	最高出力	230ps/6000rpm
全高	1400mm	最大トルク	29.0kg·m/4800rpm

NISSAN CIMA 450VIP FOUR GNF50

S-030を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
4WD	4920000CP	NA	4494cc	V8

全長	4995mm	車重	1900kg
全幅	1845mm	最高出力	280ps/6000rpm
全高	1505mm	最大トルク	41.0kg·m/3600rpm

NISSAN CEDRIC 300VIP HY34

S-114、H-001、H-079のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	4700000CP	TURBO	2987cc	V6

全長	4860mm	車重	1690kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6000rpm
全高	1450mm	最大トルク	39.5kg·m/3600rpm

NISSAN GLORIA Gran Turismo Ultima HY33

S-015を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	4360000CP	TURBO	2987cc	V6

全長	4875mm	車重	1610kg
全幅	1765mm	最高出力	270ps/6000rpm
全高	1425mm	最大トルク	37.5kg·m/3600rpm

NISSAN CEFIRO CRUISING CA31

はじめから購入可能。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	2370000CP	TURBO	1998cc	L6

全長	4690mm	車重	1360kg
全幅	1695mm	最高出力	205ps/6400rpm
全高	1375mm	最大トルク	27.0kg·m/3200rpm

SUBARU IMPREZA WRX STI TypeRA SpecC GDB

S-108、S-127、S-192、N-086のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	6880000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1994cc
エンジン形式	F4		
全長	4405mm	車重	1310kg
全幅	1730mm	最高出力	280ps/6400rpm
全高	1425mm	最大トルク	39.2kg·m/4400rpm

SUBARU IMPREZA WRX STi VersionⅥ GC8

S-073、H-149のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	6520000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1994cc
エンジン形式	F4		
全長	4350mm	車重	1270kg
全幅	1690mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1405mm	最大トルク	36.0kg·m/4000rpm

SUBARU LEGACY B4 RSK BE5

H-091を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	6670000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1994cc
エンジン形式	F4		
全長	4605mm	車重	1460kg
全幅	1695mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1410mm	最大トルク	35.0kg·m/5000rpm

SUBARU LEGACY TOURING WAGON GT-B E-TuneⅡ BH5

S-229、H-160のいずれかを倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	6410000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1994cc
エンジン形式	F4		
全長	4680mm	車重	1530kg
全幅	1695mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1485mm	最大トルク	35.0kg·m/5000rpm

SUBARU ALCYONE VR AX7

はじめから購入可能。

駆動方式	4WD	購入価格	1420000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1781cc
エンジン形式	F4		
全長	4450mm	車重	1140kg
全幅	1690mm	最高出力	120ps/5200rpm
全高	1335mm	最大トルク	18.2kg·m/2400rpm

SUZUKI wagon R RR RR-SWT MC22S

S-294、H-157のいずれかを倒す。

駆動方式	FF	購入価格	940000CP
過給方式	TURBO	総排気量	658cc
エンジン形式	L3		
全長	3395mm	車重	830kg
全幅	1475mm	最高出力	64ps/6500rpm
全高	1670mm	最大トルク	10.8kg·m/3500rpm

SUZUKI Cappuccino EA11R

S-101を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	1660000 CP	TURBO	657 cc	L3

全長	3295mm	車重	700kg
全幅	1395mm	最高出力	64ps/6500rpm
全高	1185mm	最大トルク	8.7kg･m/4000rpm

TOYOTA SUPRA RZ JZA80

S-164、S-292、N-030、N-073、N-125、H-145、H-150のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	6330000 CP	TURBO	2997 cc	L6

全長	4520mm	車重	1510kg
全幅	1810mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1275mm	最大トルク	46.0kg･m/3600rpm

TOYOTA SUPRA 2.5GT TWIN TURBO R JZA70

N-092を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	6050000 CP	TURBO	2491 cc	L6

全長	4620mm	車重	1520kg
全幅	1745mm	最高出力	280ps/6200rpm
全高	1300mm	最大トルク	37.0kg･m/4800rpm

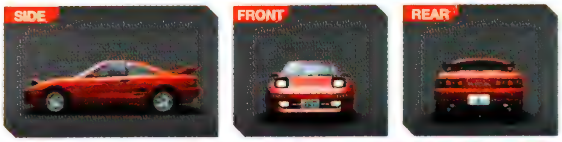
TOYOTA MR-S S EDITION ZZW30

S-265、S-275、S-306、H-021、H-099のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
MR	2030000 CP	NA	1749 cc	L4

全長	3885mm	車重	970kg
全幅	1695mm	最高出力	140ps/6400rpm
全高	1235mm	最大トルク	17.4kg･m/4400rpm

TOYOTA MR2 GT SW20



S-262、H-119のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
MR	3860000 CP	TURBO	1998 cc	L4

全長	4170mm	車重	1270kg
全幅	1695mm	最高出力	245ps/6000rpm
全高	1235mm	最大トルク	31.0kg･m/4000rpm

TOYOTA MR2 1.6G Super Charger AW11

S-303を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
MR	1760000 CP	TURBO	1587 cc	L4

全長	3950mm	車重	1070kg
全幅	1665mm	最高出力	145ps/6400rpm
全高	1250mm	最大トルク	19.0kg･m/4400rpm

TOYOTA CELICA GT-FOUR ST205

N-007を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
4WD	4050000 CP	TURBO	1998 cc	L4

全長	4420mm	車重	1390kg
全幅	1750mm	最高出力	255ps/6000rpm
全高	1305mm	最大トルク	31.0kg･m/4000rpm

TOYOTA COROLLA LEVIN BZ-R AE111

S-066を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FF	2070000 CP	NA	1587 cc	L4

全長	4305mm	車重	1080kg
全幅	1695mm	最高出力	165ps/7800rpm
全高	1305mm	最大トルク	16.5kg･m/5600rpm

TOYOTA COROLLA LEVIN 3door GT APEX AE86L

はじめから購入可能。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	1440000 CP	NA	1587 cc	L4

全長	4180mm	車重	950kg
全幅	1625mm	最高出力	130ps/6600rpm
全高	1335mm	最大トルク	15.2kg･m/5200rpm

TOYOTA SPRINTER TRUENO 3door GT APEX AE86T

はじめから購入可能。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	1440000 CP	NA	1587 cc	L4

全長	4205mm	車重	950kg
全幅	1625mm	最高出力	130ps/6600rpm
全高	1335mm	最大トルク	15.2kg･m/5200rpm

TOYOTA COROLLA FX 3door 1600GT AE82

S-291を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FF	1440000 CP	NA	1587 cc	L4

全長	3970mm	車重	940kg
全幅	1635mm	最高出力	130ps/6600rpm
全高	1385mm	最大トルク	15.2kg･m/5200rpm

TOYOTA CELSIOR eR version UCF30

S-286、N-017、H-146のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	4710000 CP	NA	4292 cc	V8

全長	4995mm	車重	1830kg
全幅	1830mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1490mm	最大トルク	43.8kg･m/3400rpm

TOYOTA ARISTO V300 VERTEX EDITION JZS161

N-012、H-008のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	5770000 CP	TURBO	2997 cc	L6

全長	4805mm	車重	1680kg
全幅	1800mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1435mm	最大トルク	46.0kg·m/3600rpm

TOYOTA MARK II GRANDE iR-V JZX110

はじめから購入可能。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	3620000 CP	TURBO	2491 cc	L6

全長	4735mm	車重	1530kg
全幅	1760mm	最高出力	280ps/6200rpm
全高	1460mm	最大トルク	38.5kg·m/2400rpm

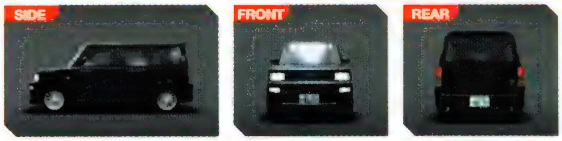
TOYOTA CHASER Tourer V JZX100

はじめから購入可能。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	3720000 CP	TURBO	2491 cc	L6

全長	4715mm	車重	1480kg
全幅	1755mm	最高出力	280ps/6200rpm
全高	1400mm	最大トルク	38.5kg·m/2400rpm

TOYOTA bB Z/1.5 2WD X Version NCP31



N-023を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FF	1350000 CP	NA	1496 cc	L4

全長	3845mm	車重	1040kg
全幅	1690mm	最高出力	110ps/6000rpm
全高	1640mm	最大トルク	14.6kg·m/4200rpm

TOYOTA Vitz RS NCP13

N-130を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FF	1250000 CP	NA	1298 cc	L4

全長	3630mm	車重	920kg
全幅	1660mm	最高出力	88ps/6000rpm
全高	1500mm	最大トルク	12.5kg·m/4400rpm

TOYOTA STARLET GLANZA V EP91

S-045、S-260のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FF	1580000 CP	TURBO	1331 cc	L4

全長	3790mm	車重	950kg
全幅	1625mm	最高出力	135ps/6400rpm
全高	1400mm	最大トルク	16.0kg·m/4800rpm

TOYOTA 2000GT MF10

N-119を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	3440000CP	NA	1988cc	L6

全長	4175mm	車重	1120kg
全幅	1600mm	最高出力	150ps/6600rpm
全高	1160mm	最大トルク	18.0kg･m/5000rpm

DETOMASO Pantera GTS PGTS

H-144を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
MR	11150000CP	NA	5763cc	V8

全長	4270mm	車重	1420kg
全幅	1830mm	最高出力	350ps/6000rpm
全高	1100mm	最大トルク	50.0kg･m/4000rpm

DODGE Viper GTS Coupe VGTS

S-235、S-266、S-301、N-047のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	18270000CP	NA	7993cc	V10

全長	4490mm	車重	1590kg
全幅	1980mm	最高出力	450ps/5200rpm
全高	1190mm	最大トルク	67.7kg･m/3700rpm

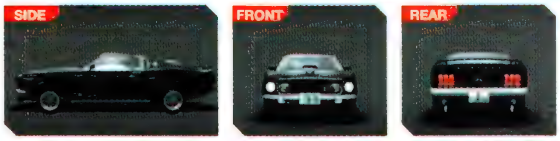
FORD FORD GT FORD GT

S-185を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
MR	25860000CP	NA	5400cc	V8

全長	4613mm	車重	- kg
全幅	1950mm	最高出力	507ps/5250rpm
全高	1106mm	最大トルク	69.0kg･m/3250rpm

FORD Mustang Mach1 Mach1



N-117、H-046のいずれかを倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	9790000CP	NA	7013cc	V8

全長	4760mm	車重	1427kg
全幅	1811mm	最高出力	340ps/5200rpm
全高	1280mm	最大トルク	60.8kg･m/3400rpm

GEMBALLA GTR750 996T

S-289を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
RR	82180000CP	TURBO	3800cc	F6

全長	4435mm	車重	1510kg
全幅	1900mm	最高出力	750ps/6950rpm
全高	1245mm	最大トルク	88.5kg･m/4300rpm

GEMBALLA GTR500 986B

S-290、N-126、H-060のいずれかを倒す。

駆動方式	RR	購入価格	22510000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	3400 cc
エンジン形式	F6		
全長	4430mm	車重	1300kg
全幅	1915mm	最高出力	500ps/6200rpm
全高	1270mm	最大トルク	55.0kg·m/4300rpm

GM CORVETTE Z51 CY25E

S-148、S-293、S-298のいずれかを倒す。

駆動方式	FR	購入価格	10230000 CP
過給方式	NA	総排気量	5665 cc
エンジン形式	V8		
全長	4555mm	車重	1470kg
全幅	1870mm	最高出力	355ps/5200rpm
全高	1230mm	最大トルク	51.8kg·m/4000rpm

GM CORVETTE CY15BK

S-279、N-099のいずれかを倒す。

駆動方式	FR	購入価格	6900000 CP
過給方式	NA	総排気量	5727 cc
エンジン形式	V8		
全長	4535mm	車重	1520kg
全幅	1840mm	最高出力	300ps/5000rpm
全高	1200mm	最大トルク	47.0kg·m/4000rpm

GM Firebird Series 2F base model S87

S-223を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	4220000 CP
過給方式	NA	総排気量	2560 cc
エンジン形式	L4		
全長	4820mm	車重	1296kg
全幅	1828mm	最高出力	92ps/4000rpm
全高	1264mm	最大トルク	17.9kg·m/2800rpm

LOTUS Esprit V8 82V8

S-177、H-054のいずれかを倒す。

駆動方式	MR	購入価格	11800000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	3506 cc
エンジン形式	V8		
全長	4369mm	車重	1300kg
全幅	1883mm	最高出力	350ps/6500rpm
全高	1150mm	最大トルク	40.7kg·m/4250rpm

LOTUS Turbo Esprit Turbo 82TE

S-297を倒す。

駆動方式	MR	購入価格	5100000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2174 cc
エンジン形式	L4		
全長	4205mm	車重	1148kg
全幅	1860mm	最高出力	205ps/6250rpm
全高	1150mm	最大トルク	27.6kg·m/4500rpm

LOTUS Europa Special 74

S-299を倒す。

駆動方式	MR	購入価格	397 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	1558 cc
エンジン形式	L4		
全長	4000mm	車重	720kg
全幅	1635mm	最高出力	127ps/6500rpm
全高	1080mm	最大トルク	15.6kg·m/5500rpm

MERCEDES-BENZ S-CLASS S600L E140

S-281を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	1580 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	5987 cc
エンジン形式	V12		
全長	5220mm	車重	2170kg
全幅	1885mm	最高出力	394ps/5200rpm
全高	1490mm	最大トルク	58.2kg·m/3800rpm

MERCEDES-BENZ SL-CLASS SL500 GH230

H-085を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	1280 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	4965 cc
エンジン形式	V8		
全長	4535mm	車重	1840kg
全幅	1830mm	最高出力	306ps/5600rpm
全高	1300mm	最大トルク	46.9kg·m/3475rpm

MERCEDES-BENZ 500E E124

H-112を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	835 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	4973 cc
エンジン形式	V8		
全長	4755mm	車重	1700kg
全幅	1795mm	最高出力	330ps/5700rpm
全高	1410mm	最大トルク	50.0kg·m/3900rpm

VOLKSWAGEN New Beetle RSi 9CAXJ

N-035を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	341 0000 CP
過給方式	NA	総排気量	3188 cc
エンジン形式	V6		
全長	4100mm	車重	1520kg
全幅	1840mm	最高出力	225ps/6200rpm
全高	1485mm	最大トルク	32.6kg·m/3000rpm

VOLKSWAGEN Golf GTI 1JAUM

H-153を倒す。

駆動方式	FF	購入価格	208 0000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1780 cc
エンジン形式	L4		
全長	4155mm	車重	1280kg
全幅	1735mm	最高出力	150ps/5700rpm
全高	1455mm	最大トルク	21.4kg·m/3175rpm

SPECIAL CAR

■スペシャルカー 全4車種

SPECIAL MCR R34

R34CuMCR

S-273を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	91480000CP
過給方式	TURBO	総排気量	2800cc
エンジン形式	L6		
全長	4600mm	車重	- kg
全幅	1785mm	最高出力	677ps/8000rpm
全高	1360mm	最大トルク	67.6kg·m/6560rpm

SPECIAL RIDOX SUPRA

A80CuRI

H-152を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	76800000CP
過給方式	TURBO	総排気量	2997cc
エンジン形式	L6		
全長	4520mm	車重	- kg
全幅	1810mm	最高出力	570ps/5600rpm
全高	1275mm	最大トルク	68.0kg·m/3600rpm

SPECIAL NOB S15

S15CuNOB

S-305を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	71620000CP
過給方式	TURBO	総排気量	1998cc
エンジン形式	L4		
全長	4445mm	車重	- kg
全幅	1695mm	最高出力	400ps/6500rpm
全高	1285mm	最大トルク	45.0kg·m/4800rpm

SPECIAL WEST CORVETTE

C4CuWEST

N-128を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	79580000CP
過給方式	NA	総排気量	6150cc
エンジン形式	V8		
全長	4535mm	車重	- kg
全幅	1840mm	最高出力	600ps/7350rpm
全高	1200mm	最大トルク	61.0kg·m/4800rpm

CUSTOM CAR

■カスタムカー 全33車種

CUSTOM NAGINATA MS-14S

SIDE

FRONT

REAR

S-258を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
4WD	18500000 CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	2568 cc	L6

全長	4600mm	車重	1400kg
全幅	1785mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1360mm	最大トルク	40.0kg·m/4400rpm

CUSTOM EMPEROR R34CuEM

SIDE

FRONT

REAR

S-259を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
4WD	19000000 CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	2568 cc	L6

全長	4600mm	車重	1400kg
全幅	1785mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1360mm	最大トルク	40.0kg·m/4400rpm

CUSTOM THE ROOK A80CuRO

SIDE

FRONT

REAR

N-114を倒す。

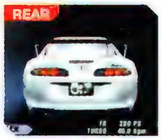
駆動方式	購入価格	過給方式
FR	16000000 CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	2997 cc	L6

全長	4520mm	車重	1410kg
全幅	1810mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1275mm	最大トルク	46.0kg·m/3600rpm

CUSTOM THE BISHOP A80CuBI

SIDE

FRONT

REAR


N-115を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
FR	15800000 CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	2997 cc	L6

全長	4520mm	車重	1410kg
全幅	1810mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1275mm	最大トルク	46.0kg·m/3600rpm

CUSTOM THE KNIGHT A80CuKN

SIDE

FRONT

REAR

N-116を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式
FR	15600000 CP	TURBO
	総排気量	エンジン形式
	2997 cc	L6

全長	4520mm	車重	1410kg
全幅	1810mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1275mm	最大トルク	46.0kg·m/3600rpm

CUSTOM JACK KNIFE S13CuJK

S-249を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	8200000 CP	TURBO	1998 cc	L4

全長	4470mm	車重	1100kg
全幅	1690mm	最高出力	205ps/6000rpm
全高	1290mm	最大トルク	28.0kg･m/4000rpm

CUSTOM BLOOD HOUND J161CuBH

S-250を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	14500000 CP	TURBO	2997 cc	L6

全長	4805mm	車重	1580kg
全幅	1800mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1435mm	最大トルク	46.0kg･m/3600rpm

CUSTOM MELANCHOLY ANGEL S15CuMA

S-251を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	9200000 CP	TURBO	1998 cc	L4

全長	4445mm	車重	1150kg
全幅	1695mm	最高出力	250ps/6400rpm
全高	1285mm	最大トルク	28.0kg･m/4800rpm

CUSTOM STEAL HEART A80CuSH

S-252を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
FR	15200000 CP	TURBO	2997 cc	L6

全長	4520mm	車重	1410kg
全幅	1810mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1275mm	最大トルク	46.0kg･m/3600rpm

CUSTOM DYING STAR Z15ACuDS

S-253を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
4WD	11500000 CP	TURBO	2972 cc	V6

全長	4590mm	車重	1580kg
全幅	1840mm	最高出力	280ps/6000rpm
全高	1285mm	最大トルク	43.5kg･m/2500rpm

CUSTOM MIDNIGHT ROSE Z15ACuMR

S-254を倒す。

駆動方式	購入価格	過給方式	総排気量	エンジン形式
4WD	11200000 CP	TURBO	2972 cc	V6

全長	4590mm	車重	1580kg
全幅	1840mm	最高出力	280ps/6000rpm
全高	1285mm	最大トルク	43.5kg･m/2500rpm

CUSTOM TAIL GUNNER FC3SCuTG

S-255を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	8250000CP
過給方式	TURBO	総排気量	654×2cc
エンジン形式	RE		
全長	4335mm	車重	1130kg
全幅	1690mm	最高出力	215ps/6500rpm
全高	1270mm	最大トルク	28.0kg･m/4000rpm

CUSTOM SHADOW EYES A70CuSE

S-256を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	15250000CP
過給方式	TURBO	総排気量	2491cc
エンジン形式	L6		
全長	4620mm	車重	1420kg
全幅	1745mm	最高出力	280ps/6200rpm
全高	1300mm	最大トルク	37.0kg･m/4800rpm

CUSTOM GRIEF PLUTO F30CuGP

S-257を倒す。

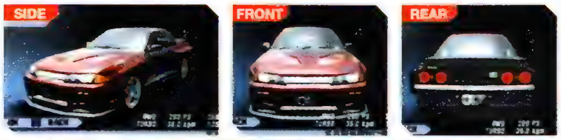
駆動方式	FR	購入価格	11800000CP
過給方式	NA	総排気量	4292cc
エンジン形式	V8		
全長	4995mm	車重	1730kg
全幅	1830mm	最高出力	280ps/5600rpm
全高	1490mm	最大トルク	43.8kg･m/3400rpm

CUSTOM FLAME DRAGON VGTSCuFD

N-112を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	44800000CP
過給方式	NA	総排気量	7993cc
エンジン形式	V10		
全長	4490mm	車重	1490kg
全幅	1980mm	最高出力	450ps/5200rpm
全高	1190mm	最大トルク	67.7kg･m/3700rpm

CUSTOM ALIAS THE J R32CuJ



N-113を倒す。

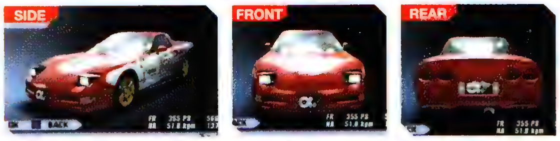
駆動方式	4WD	購入価格	16400000CP
過給方式	TURBO	総排気量	2568cc
エンジン形式	L6		
全長	4545mm	車重	1350kg
全幅	1755mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1340mm	最大トルク	36.0kg･m/4400rpm

CUSTOM THE LORD GT40CuLO

H-133を倒す。

駆動方式	MR	購入価格	62500000CP
過給方式	NA	総排気量	5400cc
エンジン形式	V8		
全長	4613mm	車重	- kg
全幅	1950mm	最高出力	507ps/5250rpm
全高	1106mm	最大トルク	69.0kg･m/3250rpm

CUSTOM NIHILISM'S ENVOY CY25CuNI



H-133を倒す。

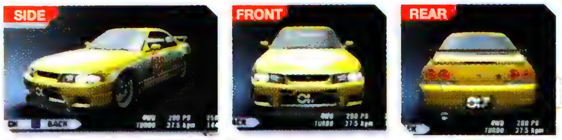
駆動方式	FR	購入価格	25500000 CP
過給方式	NA	総排気量	5665 cc
エンジン形式	V8		
全長	4555mm	車重	1370kg
全幅	1870mm	最高出力	355ps/5200rpm
全高	1230mm	最大トルク	51.8kg･m/4000rpm

CUSTOM HEAVEN'S ENVOY R34CuHE

H-133を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	17500000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2568 cc
エンジン形式	L6		
全長	4600mm	車重	1460kg
全幅	1785mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1360mm	最大トルク	40.0kg･m/4400rpm

CUSTOM EARTH'S ENVOY R34CuEA



H-133を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	16500000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2568 cc
エンジン形式	L6		
全長	4675mm	車重	1440kg
全幅	1780mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1360mm	最大トルク	37.5kg･m/4400rpm

CUSTOM DUTY'S ENVOY R32CuDU

H-133を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	16000000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2568 cc
エンジン形式	L6		
全長	4545mm	車重	1350kg
全幅	1755mm	最高出力	280ps/6800rpm
全高	1340mm	最大トルク	36.0kg･m/4400rpm

CUSTOM WIND CONDUCTOR J100CuWI

H-133を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	9400000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2491 cc
エンジン形式	L6		
全長	4715mm	車重	1380kg
全幅	1755mm	最高出力	280ps/6200rpm
全高	1400mm	最大トルク	38.5kg･m/2400rpm

CUSTOM WOODS CONDUCTOR BE5CuWO

H-133を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	16600000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1994 cc
エンジン形式	F4		
全長	4605mm	車重	1360kg
全幅	1695mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1410mm	最大トルク	35.0kg･m/5000rpm

CUSTOM FIRE CONDUCTOR — J110CuF

H-133を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	9200000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	2491 cc
エンジン形式	L6		
全長	4375mm	車重	1430kg
全幅	1760mm	最高出力	280ps/6200rpm
全高	1460mm	最大トルク	38.5kg･m/2400rpm

CUSTOM Mt.CONDUCTOR — A31CuMt

H-133を倒す。

駆動方式	FR	購入価格	6500000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1998 cc
エンジン形式	L6		
全長	4690mm	車重	1260kg
全幅	1695mm	最高出力	205ps/6400rpm
全高	1375mm	最大トルク	27.0kg･m/3200rpm

CUSTOM NANIWA'S WARSHIP — CP9ACuWS

H-040を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	14500000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1997 cc
エンジン形式	L4		
全長	4350mm	車重	1360kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1415mm	最大トルク	38.0kg･m/3000rpm

CUSTOM TERRIBLE NUCLEAR — CT9ACuNC

H-040を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	15600000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1997 cc
エンジン形式	L4		
全長	4455mm	車重	1400kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1450mm	最大トルク	39.0kg･m/3500rpm

CUSTOM MAD TERRORIST — CP9ACuMT

H-040を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	14200000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1997 cc
エンジン形式	L4		
全長	4350mm	車重	1360kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1415mm	最大トルク	38.0kg･m/3000rpm

CUSTOM TIMEBOMB STALKER — CP9ACuTB

H-040を倒す。

駆動方式	4WD	購入価格	14150000 CP
過給方式	TURBO	総排気量	1997 cc
エンジン形式	L4		
全長	4350mm	車重	1360kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1415mm	最大トルク	38.0kg･m/3000rpm

CUSTOM STEALTH FIGHTER CT9ACuSF

H-040を倒す。

駆動方式	4WD
購入価格	1520000CP
過給方式	TURBO
総排気量	1997cc
エンジン形式	L4

全長	4455mm	車重	1400kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1450mm	最大トルク	39.0kg·m/3500rpm

CUSTOM KAMIKAZE CP9ACuKA

H-040を倒す。

駆動方式	4WD
購入価格	1420000CP
過給方式	TURBO
総排気量	1997cc
エンジン形式	L4

全長	4350mm	車重	1360kg
全幅	1770mm	最高出力	280ps/6500rpm
全高	1415mm	最大トルク	38.0kg·m/3000rpm

CUSTOM MIDNIGHT CINDERELLA SE3PCuMC

S-288を倒す。

駆動方式	FR
購入価格	980000CP
過給方式	NA
総排気量	654×2cc
エンジン形式	RE

全長	4435mm	車重	1210kg
全幅	1770mm	最高出力	250ps/8500rpm
全高	1340mm	最大トルク	22.0kg·m/5500rpm

CUSTOM DEATH DRIVER S15CuDD

S-272を倒す。

駆動方式	FR
購入価格	1080000CP
過給方式	TURBO
総排気量	1998cc
エンジン形式	L4

全長	4445mm	車重	1150kg
全幅	1695mm	最高出力	250ps/6400rpm
全高	1285mm	最大トルク	28.0kg·m/4800rpm

ライバルデータの見方

SHORYU Group ❶

□ H-112	☆堺の昇り龍	500E(E124)	11	2部	堺線下り	1VS2【H-1】
□ H-113	舶来の用心棒	CORVETTE(CY15BK)	9	2部	堺線下り	1VS2【H-2】
□ H-114	鳴門の右将軍	SL-CLASS(GH230)	8	2部	堺線下り	1VS2【I-1】
□ H-115	瀬戸の左将軍	SL-CLASS(GH230)	8	2部	堺線下り	1VS2【I-2】
❷			❸	❹		❺

❶ チーム名
各チームのメンバーが車体に貼っているステッカーとそのチーム名。特定のボスとワンダラーは単独で行動するので、チームには所属していない。

❷ ライバルナンバー/通り名/使用車種
ゲーム中でのナンバー、通り名、使用車種。ナンバーはエリアごとに重複するものがあるので、首都高に登場するものはS、名古屋に登場するものはN、阪神に登場するものはHをつけている。また、通り名に☆がついているものはそのチームのリーダーである。

❸ ライバルレベル
そのライバルの強さのレベル。0から15までの16段階ある。また、この数値は倒したときの獲得CPの計算式でも使用される。獲得CPの計算方法についてはP010に掲載。

❹ 登場/ゾーン
登場する部とおもな走行区間。通常のチームは対応する部とゾーンが合致すれば出現する。ボスとワンダラーは特殊な条件を満たしていないと出現しない。ボスの出現条件はP018から、ワンダラーの出現条件と対戦条件はP129から掲載。

❺ 特殊バトル
1vs2バトルや連続バトルなどの特殊なバトルが行なわれるライバル。それぞれ【 】内のアルファベットが同一のライバルが、一組の特殊バトルになっている。また、途中で乱入してくるタイプの1vs2バトルと連続バトルでは、登場する順番も併記している。

エリア別データ

エリア	チーム数(人数)	ボス人数	ワンダラー人数	掲載ページ
首都高エリア	35(240)	11	50	P112
名古屋エリア	18(111)	5	14	P121
阪神エリア	21(141)	0	19	[illegible]

SHUTOKOU AREA
首都高エリア

TEAM RIVAL

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
ROLLING GUY						
S-001	☆ローリング野郎1号	SPRINTER TRUENO(AE86T)	3	1部	C1内回り	1VS2【A-1】
S-002	ローリング野郎2号	COROLLA LEVIN(AE86L)	2	1部	C1内回り	1VS2【A-2】
S-003	ローリング野郎3号	SPRINTER TRUENO(AE86T)	2	1部	C1内回り	
S-004	ローリング野郎4号	SPRINTER TRUENO(AE86T)	0	1部	C1内回り	
S-005	ローリング野郎5号	COROLLA LEVIN(AE86L)	0	1部	C1内回り	
S-006	ローリング野郎6号	COROLLA LEVIN(AE86L)	0	1部	C1内回り	
FINE DRIVE						
S-007	☆紅い流星	SILVIA(S14)	2	1部	C1内回り	
S-008	シルベスタ	SILVIA(S15)	1	1部	C1内回り	
S-009	地獄のドリフター	SILVIA(PS13)	1	1部	C1内回り	
S-010	下北沢2000cc	SILVIA(PS13)	1	1部	C1内回り	
S-011	ドリフト ベビー	SILVIA(PS13)	1	1部	C1内回り	
S-012	ファンキーモンキー	SILVIA(S14)	0	1部	C1内回り	
S-013	天然ソルジャー	SILVIA(S14)	0	1部	C1内回り	
S-014	ファイヤーバード	SILVIA(S14)	0	1部	C1内回り	
SS Limited						
S-015	☆元祖一番星	GLORIA(HY33)	5	1部	C1内回り	
S-016	ヘブンズ4ドア	CEDRIC(HY34)	3	1部	C1内回り	
S-017	ブラックレイン	CEFIRO(CA31)	2	1部	C1内回り	
S-018	首都高の赤い閃光	CIMA(GNF50)	2	1部	C1内回り	
S-019	スポーツカー殺し	GLORIA(HY33)	2	1部	C1内回り	
S-020	本家一番星	CEDRIC(HY34)	2	1部	C1内回り	
S-021	ケミカル井藤	CIMA(GNF50)	2	1部	C1内回り	
S-022	エキサイト カーマイン	GLORIA(HY33)	2	1部	C1内回り	
GALAXY RACERS						
S-023	☆ミスターオセロ	PULSAR(RNN14)	3	1部	C1外回り	
S-024	ブロークン アロー	180SX(RPS13)	1	1部	C1外回り	
S-025	愛と幻想のエロチカ	180SX(RPS13)	0	1部	C1外回り	
S-026	C1の大御所	RX-7(FC3S)	0	1部	C1外回り	
S-027	スイート ハニー	MR2(SW20)	0	1部	C1外回り	
S-028	C1サブリナ	MR2(SW20)	0	1部	C1外回り	
S-029	久遠のレッドゾーン	STARLET(EP91)	0	1部	C1外回り	
MAX Racing						
S-030	☆ブラッディローズ	CIMA(GNF50)	4	1部	C1外回り	
S-031	ゴールデン ビースト	GLORIA(HY33)	2	1部	C1外回り	
S-032	クレージー フーリガン	CEFIRO(CA31)	1	1部	C1外回り	
S-033	青影	CEFIRO(CA31)	1	1部	C1外回り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-034	死の黒豹	CIMA(GNF50)	1	1部	C1外回り	
S-035	高速のブルーサンダー	GLORIA(HY33)	1	1部	C1外回り	
S-036	高速のホワイトブレード	CEDRIC(HY34)	1	1部	C1外回り	
S-037	高速のブラッドレイン	GLORIA(HY33)	1	1部	C1外回り	
TWISTER						
S-038	☆灼熱の蜃気楼	RX-7(FD3S)	5	1部	C1外回り	
S-039	スマイル0円	RX-7(FC3S)	3	1部	C1外回り	
S-040	SWEET BLUES	RX-7(FC3S)	2	1部	C1外回り	
S-041	ブルー ライター	RX-7(FD3S)	2	1部	C1外回り	
S-042	シューティング スター	RX-7(FD3S)	2	1部	C1外回り	
S-043	花月男爵	RX-7(FD3S)	2	1部	C1外回り	
S-044	首都高時雨	RX-7(FD3S)	2	1部	C1外回り	
DIAMOND IMAGE						
S-045	☆イナズマシフトの拓也	STARLET(EP91)	4	1部	新環状左回り	
S-046	ローン ウルフ	COROLLA LEVIN(AE86L)	2	1部	新環状左回り	
S-047	春巻きイツキ	MR2(SW20)	2	1部	新環状左回り	
S-048	銀色の弾丸	180SX(RPS13)	1	1部	新環状左回り	
S-049	新環状のエアブレード	FTO(DE3A)	1	1部	新環状左回り	
S-050	イエローエンジェル	EUNOS ROADSTER(NA8C)	1	1部	新環状左回り	
S-051	ライトニング ウィズダム	bB(NCP31)	1	1部	新環状左回り	
WIND STARS						
S-052	☆狼の鎮魂歌	FAIRLADY Z(GCZ32)	4	1部	新環状左回り	
S-053	Rマジック	SKYLINE GT-R(BNR32)	2	1部	新環状左回り	
S-054	ダイヤモンドダスト	SILVIA(S14)	1	1部	新環状左回り	
S-055	イエロー フレア	SILVIA(S15)	1	1部	新環状左回り	
S-056	湾岸の暴走機関車	FAIRLADY Z(HGZ31)	1	1部	新環状左回り	
S-057	俊足のワルキューレ	RX-7(FD3S)	1	1部	新環状左回り	
S-058	蒼い巨星	180SX(RPS13)	1	1部	新環状左回り	
Highway Outlaw						
S-059	☆スピリットクラッシャー	GTO(Z15A)	5	1部	新環状左回り	
S-060	プライド キラー	SILVIA(S14)	3	1部	新環状左回り	
S-061	冷酷非情の貴公子	RX-7(FC3S)	2	1部	新環状左回り	
S-062	マッドドライバー	FTO(DE3A)	2	1部	新環状左回り	
S-063	ドライビング サー	FTO(DE3A)	2	1部	新環状左回り	
S-064	トーテムポール	VehiCROSS(UGS250)	2	1部	新環状左回り	
S-065	スパイラル	FTO(DE3A)	2	1部	新環状左回り	
R.Gangs						
S-066	☆戦慄のドリフトダンサー	COROLLA LEVIN(AE111)	4	1部	新環状右回り	
S-067	ストリートダンサー	COROLLA LEVIN(AE86L)	2	1部	新環状右回り	
S-068	地獄のバーテンダー	SPRINTER TRUENO(AE86T)	1	1部	新環状右回り	
S-069	スピードの教授	COROLLA LEVIN(AE86L)	1	1部	新環状右回り	
S-070	風のインパラ	COROLLA LEVIN(AE86L)	1	1部	新環状右回り	
S-071	黒い蜃気楼	SPRINTER TRUENO(AE86T)	1	1部	新環状右回り	
S-072	レインドロップ	SPRINTER TRUENO(AE86T)	1	1部	新環状右回り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
Tokio Jungle						
S-073	☆イオ	IMPREZA(GC8)	4	1部	新環状右回り	
S-074	MJ6Feet6	LEGACY B4(BE5)	2	1部	新環状右回り	
S-075	漆黒の熱い風	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	1	1部	新環状右回り	
S-076	白狐	180SX(RPS13)	1	1部	新環状右回り	
S-077	ソルティドッグ	RX-7(FC3S)	1	1部	新環状右回り	
S-078	スライドフリーク	RX-7(FC3S)	1	1部	新環状右回り	
S-079	走るブルーウェイヴ	180SX(RPS13)	1	1部	新環状右回り	
Cupid Arrows						
S-080	☆ソニックランナー	SILVIA(S15)	5	1部	新環状右回り	
S-081	幻惑の白き妖精	Europa(74)	3	1部	新環状右回り	
S-082	ムーンライト チャイルド	STARLET(EP91)	2	1部	新環状右回り	
S-083	カウボーイ ガール	STARLET(EP91)	2	1部	新環状右回り	
S-084	シルバーインパクト	STARLET(EP91)	2	1部	新環状右回り	
S-085	246ハートブレイカー	STARLET(EP91)	2	1部	新環状右回り	
The Road of Justice						
S-086	☆ヒアリングマスター	SKYLINE GT-R(BNR34)	10	2部	C1内回り	
S-087	首都高のマジシャン	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	8	2部	C1内回り	
S-088	ファインティング根元	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	7	2部	C1内回り	
S-089	ウォールマン	SKYLINE GT-R(BNR34)	7	2部	C1内回り	
S-090	フレイムキャノン	SKYLINE GT-R(BNR34)	7	2部	C1内回り	
S-091	シャイニング	SILVIA(S15)	7	2部	C1内回り	
S-092	ハッピーラビット	SILVIA(S15)	7	2部	C1内回り	
RINGS						
S-093	☆孤高のジャッカル	SKYLINE GT-R(BNR34)	11	2部	C1内回り	
S-094	鮮烈のスライドテール	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	C1内回り	
S-095	流星の陽介	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	C1内回り	
S-096	チューン屋のハマダ	RX-7(FD3S)	8	2部	C1内回り	
S-097	シルバー天使	FAIRLADY Z(GCZ32)	8	2部	C1内回り	
S-098	音速の白い悪魔	SUPRA(JZA80)	8	2部	C1内回り	
S-099	修羅	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	C1内回り	
S-100	九官鳥	RX-7(FD3S)	8	2部	C1内回り	
RATT						
S-101	☆猿飛びサスケ	Cappuccino(EA11R)	10	2部	C1外回り	
S-102	赤い影	Cappuccino(EA11R)	8	2部	C1外回り	
S-103	韋駄天マコ	Copen(L880K)	7	2部	C1外回り	
S-104	モルモットドライバー	wagon R RR(MC22S)	7	2部	C1外回り	
S-105	ゲーマーレーサー	Copen(L880K)	7	2部	C1外回り	
S-106	ドリフトクイーン	wagon R RR(MC22S)	7	2部	C1外回り	
S-107	373	Copen(L880K)	7	2部	C1外回り	
DEPARTURES						
S-108	☆ハッピーチャッピー	IMPREZA WRX(GDB)	11	2部	C1外回り	
S-109	スィートサレンダー	LEGACY B4(BE5)	9	2部	C1外回り	

NO.		通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
□	S-110	クール サイト	LEGACY B4(BE5)	8	2部	C1外回り	
□	S-111	グレートファイナンス	IMPREZA(GC8)	8	2部	C1外回り	
□	S-112	アップ ビート	IMPREZA(GC8)	8	2部	C1外回り	
□	S-113	ガラスの貴公子	IMPREZA(GC8)	8	2部	C1外回り	

EXPLOSION

NO.		通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
□	S-114	☆かまいたち	CEDRIC(HY34)	10	2部	新環状左回り	
□	S-115	ゴールドファング	CEFIRO(CA31)	8	2部	新環状左回り	
□	S-116	トラブルメーカー	SKYLINE GT-R(BNR34)	7	2部	新環状左回り	
□	S-117	サイレントセンス	CEFIRO(CA31)	7	2部	新環状左回り	
□	S-118	ブルーフェニックス	MR2(SW20)	7	2部	新環状左回り	
□	S-119	スルー ドッグ	MR2(SW20)	7	2部	新環状左回り	

TOP LEVEL

NO.		通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
□	S-120	☆ターマック鈴木	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	11	2部	新環状左回り	
□	S-121	幻の美少女	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	9	2部	新環状左回り	
□	S-122	悲劇の紅い涙	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	8	2部	新環状左回り	
□	S-123	軍師紅	LANCER EVOLUTION Ⅴ(CP9A)	8	2部	新環状左回り	
□	S-124	伝説の作業員	LANCER EVOLUTION Ⅴ(CP9A)	8	2部	新環状左回り	
□	S-125	ミッドナイト スルー	LANCER EVOLUTION Ⅴ(CP9A)	8	2部	新環状左回り	
□	S-126	プロトコル キョウコ	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	8	2部	新環状左回り	

Another Star

NO.		通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
□	S-127	☆ブルースピード	IMPREZA WRX(GDB)	10	2部	新環状右回り	
□	S-128	シルバースピード	IMPREZA(GC8)	8	2部	新環状右回り	
□	S-129	カミソリの三浦	IMPREZA(GC8)	7	2部	新環状右回り	
□	S-130	レッド シャウト	IMPREZA(GC8)	7	2部	新環状右回り	
□	S-131	バトル スクラッチ	IMPREZA(GC8)	7	2部	新環状右回り	

FREE WAY

NO.		通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
□	S-132	☆蒼い彗星	SKYLINE GT-R(BNR34)	11	2部	新環状右回り	
□	S-133	オレンジ ヘッド	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	新環状右回り	
□	S-134	シルバーフォックス	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	新環状右回り	
□	S-135	沈黙のリバイバー	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	新環状右回り	
□	S-136	アルティメット キラー	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	新環状右回り	
□	S-137	クリスタルナイツ	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	新環状右回り	
□	S-138	アクセル ジャンキー	SKYLINE GT-R(BNR32)	8	2部	新環状右回り	
□	S-139	ハイウエイ ボンバー	SKYLINE GT-R(BNR32)	8	2部	新環状右回り	

TRUE RIDE

NO.		通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
□	S-140	☆満点ドライバー	SKYLINE GT-R(BCNR33)	10	2部	湾岸線上り	
□	S-141	ジャイアント インパクト	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	湾岸線上り	
□	S-142	アイアン ブロッカー	GTO(Z15A)	7	2部	湾岸線上り	
□	S-143	ジーニアス ルーキー	SUPRA(JZA80)	7	2部	湾岸線上り	
□	S-144	ウォルター ウルフ	GTO(Z15A)	7	2部	湾岸線上り	
□	S-145	ピンク リリー	SUPRA(JZA80)	7	2部	湾岸線上り	
□	S-146	ストライク スター	FAIRLADY Z(GCZ32)	7	2部	湾岸線上り	
□	S-147	サニー ドラゴン	GTO(Z15A)	7	2部	湾岸線上り	

UNLIMITED

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-148	☆キリングマシーン	CORVETTE(CY25E)	11	2部	湾岸線上り	
S-149	さすらいのMONSTER	SKYLINE GT-R(BNR34)	9	2部	湾岸線上り	
S-150	スコッチ特急	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	湾岸線上り	
S-151	イエスマン ナオ	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	湾岸線上り	
S-152	湾岸の大魔人	SKYLINE GT-R(BCNR33)	8	2部	湾岸線上り	
S-153	まむしのキョウ	RX-7(FD3S)	8	2部	湾岸線上り	
S-154	スリーピング ケイ	RX-7(FD3S)	8	2部	湾岸線上り	
S-155	アスファルトの嘆き	LANCER EVOLUTION V(CP9A)	8	2部	湾岸線上り	

R.R.

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-156	☆白銀の貴公子	RX-7(FC3S)	10	2部	湾岸線下り	
S-157	コーナリングアーティスト	RX-7(FD3S)	8	2部	湾岸線下り	
S-158	かっとびマネージャー	RX-7(FC3S)	7	2部	湾岸線下り	
S-159	HIROSHI	RX-7(FD3S)	7	2部	湾岸線下り	
S-160	暗黒メモリアル	RX-7(FD3S)	7	2部	湾岸線下り	
S-161	リスキーキャット	RX-8(SE3P)	7	2部	湾岸線下り	
S-162	暗闇の怪鳥	RX-8(SE3P)	7	2部	湾岸線下り	
S-163	ハイスピード スター	RX-7(FC3S)	7	2部	湾岸線下り	

Neo Limited

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-164	☆レモン フレーバー	SUPRA(JZA80)	11	2部	湾岸線下り	
S-165	軽量エレキテル	SUPRA(JZA70)	9	2部	湾岸線下り	
S-166	ポエマー日立	RX-7(FD3S)	8	2部	湾岸線下り	
S-167	男・野田島	RX-7(FD3S)	8	2部	湾岸線下り	
S-168	波乱の木曜日	FAIRLADY Z(Z33)	8	2部	湾岸線下り	
S-169	パーティードレス	FAIRLADY Z(GCZ32)	8	2部	湾岸線下り	
S-170	ポン吉	FAIRLADY Z(GCZ32)	8	2部	湾岸線下り	

Sanjyushi

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-171	☆禁断のプライベーター	SKYLINE GT-R(BNR34)	12	2部	湾岸線下り	
S-172	峠の神様	SUPRA(JZA80)	10	2部	湾岸線下り	
S-173	ハイエナの黒コル	CORVETTE(CY25E)	9	2部	湾岸線下り	
S-174	クレイジーバード	GTR500(986B)	7	2部	湾岸線下り	
S-175	最後の日本狼	RX-7(FD3S)	6	2部	湾岸線下り	
S-176	セダン殺しのセニョール	ARISTO(JZS161)	6	2部	湾岸線下り	

BIG WAVE

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-177	☆尾花名人	Esprit(82V8)	10	2部	横羽線上り	
S-178	クール堀内	SKYLINE GT-R(BNR32)	8	2部	横羽線上り	
S-179	五反田の帝王	GTO(Z15A)	7	2部	横羽線上り	
S-180	ミステリアス須貝	GTO(Z15A)	7	2部	横羽線上り	
S-181	マジックマスター	bB(NCP31)	7	2部	横羽線上り	
S-182	豪傑男	Esprit(82V8)	7	2部	横羽線上り	
S-183	ラブ ナックル	Esprit(82V8)	7	2部	横羽線上り	
S-184	辻斬りギャンブラー	Esprit(82V8)	7	2部	横羽線上り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
A.P.S.						
S-185	☆横羽の重戦闘機	FORD GT(GT40)	11	2部	横羽線上り	
S-186	播磨の帝王	FAIRLADY Z(GCZ32)	9	2部	横羽線上り	
S-187	蘇るウィザード	MARK II(JZX110)	8	2部	横羽線上り	
S-188	ロータリーフラワー	RX-7(FD3S)	8	2部	横羽線上り	
S-189	ホテル オーバーレブ	ARISTO(JZS161)	8	2部	横羽線上り	
S-190	スリップ スラップ	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	8	2部	横羽線上り	
S-191	ニュルの風	FAIRLADY Z(HGZ31)	8	2部	横羽線上り	
COMMANDER						
S-192	☆セナ足ギンジ	IMPREZA WRX(GDB)	10	2部	横羽線下り	
S-193	大和三郎	LANCER EVOLUTION V(CP9A)	8	2部	横羽線下り	
S-194	2足のヒデ	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	7	2部	横羽線下り	
S-195	やさ腕のサカエ	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	7	2部	横羽線下り	
S-196	ナンパのシュウ	IMPREZA(GC8)	7	2部	横羽線下り	
S-197	ピッケルの登	IMPREZA(GC8)	7	2部	横羽線下り	
S-198	虹色の旅人	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	7	2部	横羽線下り	
S-199	スイマー勇人	IMPREZA(GC8)	7	2部	横羽線下り	
Miracle Dogs						
S-200	☆シェパード猫沢	FAIRLADY Z(GCZ32)	11	2部	横羽線下り	
S-201	セントバーナード角江	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	9	2部	横羽線下り	
S-202	ハスキー清田	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	8	2部	横羽線下り	
S-203	ブルドッグ鈴木	wagon R RR(MC22S)	8	2部	横羽線下り	
S-204	レトリバー田村	VehiCROSS(UGS250)	8	2部	横羽線下り	
S-205	チワワ加藤	PULSAR(RNN14)	8	2部	横羽線下り	
SPEED MASTER						
S-206	☆満月の狂気	SKYLINE GT-R(BNR32)	12	2部	横羽線下り	
S-207	ファースト ビート	SUPRA(JZA80)	10	2部	横羽線下り	
S-208	ブラックエンジェル	SUPRA(JZA80)	9	2部	横羽線下り	
S-209	パールホワイト キス	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	横羽線下り	
S-210	ミッドナイト ホークス	CELICA(ST205)	9	2部	横羽線下り	
S-211	屈辱請負人	SILVIA(S14)	9	2部	横羽線下り	
S-212	レディ ホワイト	LEGACY B4(BE5)	9	2部	横羽線下り	
S-213	無名のヒーロー	SKYLINE GT-R(BNR34)	9	2部	横羽線下り	
S-214	アングリー プリンセス	SKYLINE GT-R(BNR32)	9	2部	横羽線下り	
S-215	イロモノ横丁	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	横羽線下り	
Knife and Forks						
S-216	☆無敵のフルコース	CEFIRO(CA31)	10	2部	横浜環状左回り	
S-217	テーブルマナー	Golf(1JAUM)	8	2部	横浜環状左回り	
S-218	横浜のロマネコンティ	ARISTO(JZS161)	7	2部	横浜環状左回り	
S-219	黄金のクリームソース	MR-S(ZZW30)	7	2部	横浜環状左回り	
S-220	深夜のア・ラ・モード	MR-S(ZZW30)	7	2部	横浜環状左回り	
S-221	四つ星ドライバー	ROADSTER(NB8C)	7	2部	横浜環状左回り	
S-222	紅いテーブルクロス	ROADSTER(NB8C)	7	2部	横浜環状左回り	

05 Game Data

Team ALPHA

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-223	☆テキサスの白狼	Firebird(S87)	11	2部	横浜環状左回り	
S-224	ガトリング ジョー	CORVETTE(CY25E)	9	2部	横浜環状左回り	
S-225	マイク・ザ・ホースマン	CORVETTE(CY15BK)	8	2部	横浜環状左回り	
S-226	あざ笑う影	CORVETTE(CY25E)	8	2部	横浜環状左回り	
S-227	ロック スパイダー	CORVETTE(CY15BK)	8	2部	横浜環状左回り	
S-228	コードF	CORVETTE(CY15BK)	8	2部	横浜環状左回り	

RHYTHM BOX

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-229	☆ヒップホップ レッド	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	10	2部	横浜環状右回り	
S-230	JAZZグリーン	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	8	2部	横浜環状右回り	
S-231	クラシカル ブルー	wagon R RR(MC22S)	7	2部	横浜環状右回り	
S-232	荒れ狂うコリオグラファー	wagon R RR(MC22S)	7	2部	横浜環状右回り	
S-233	PinkGroove	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	7	2部	横浜環状右回り	
S-234	ミッドナイト ブルー	bB(NCP31)	7	2部	横浜環状右回り	

Thunder Dragoon

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-235	☆黒竜	Viper(VGTS)	11	2部	横浜環状右回り	
S-236	白竜	Viper(VGTS)	9	2部	横浜環状右回り	
S-237	黄竜	Viper(VGTS)	8	2部	横浜環状右回り	
S-238	赤竜	Viper(VGTS)	8	2部	横浜環状右回り	
S-239	緑竜	Viper(VGTS)	8	2部	横浜環状右回り	
S-240	灰竜	Viper(VGTS)	8	2部	横浜環状右回り	
S-241	青龍	Viper(VGTS)	8	2部	横浜環状右回り	

INFINITY

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-242	☆素敵に無敵	SKYLINE GT-R(BNR34)	12	2部	横浜環状右回り	
S-243	愛の撃墜王	RX-7(FD3S)	10	2部	横浜環状右回り	
S-244	魅惑の熱視線	SUPRA(JZA70)	9	2部	横浜環状右回り	
S-245	恋の狩人	GTO(Z15A)	9	2部	横浜環状右回り	
S-246	北斗の流星	FTO(DE3A)	9	2部	横浜環状右回り	
S-247	赤き月光	FAIRLADY Z(HGZ31)	9	2部	横浜環状右回り	
S-248	心優しき暗殺者	180SX(RPS13)	9	2部	横浜環状右回り	

BOSS

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-249	裏切りのジャックナイフ	JACK KNIFE(S13CuJK)	6	1部	C1内回り	
S-250	ブラッドハウンド	BLOOD HOUND(J161CuBH)	6	1部	新環状左回り	
S-251	ユウウツな天使	MELANCHOLY ANGEL(S15CuMA)	7	1部	新環状右回り	
S-252	スティールハート	STEAL HEART(A80CuSH)	13	2部	C1外回り	
S-253	ダイングスター	DYING STAR(Z15ACuDS)	13	2部	新環状左回り	
S-254	ミッドナイトローズ	MIDNIGHT ROSE(Z15ACuMR)	13	2部	湾岸線下り	
S-255	追撃のテイルガンナー	TAIL GUNNER(FC3SCuTG)	13	2部	横羽線下り	
S-256	シャドウアイズ	SHADOW EYES(A70CuSE)	13	2部	横浜環状右回り	
S-257	嘆きのプルート	GRIEF PLUTO(F30CuGP)	14	2部	新環状右回り	
S-258	紅の悪魔	NAGINATA(MS-14S)	14	2部	湾岸線下り	
S-259	迅帝	EMPEROR(R34CuEM)	15	2部	湾岸線下り	

WANDERER

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
S-260	リコちゃん	STARLET(EP91)	0	1部	C1内回り	
S-261	カミカゼ晃司	PULSAR(RNN14)	1	1部	C1内回り	
S-262	ハマの白豹	MR2(SW20)	2	1部	C1内回り	
S-263	不死身の道化師	MOVE(L902S)	3	1部	C1内回り	
S-264	嘆きのSIX STAR	ALCYONE(AX7)	3	2部	C1内回り	
S-265	迷走のアイドルフリーク	MR-S(ZZW30)	4	2部	C1内回り	
S-266	ブラッディーマリー	Viper(VGTS)	10	2部	C1内回り	
S-267	イリュージョンB	SILVIA(S14)	0	1部	C1外回り	
S-268	カフェイン×3	SAVANNA RX-7(SA22C)	1	1部	C1外回り	
S-269	ポルノ鈴木	FAIRLADY Z(S30)	2	1部	C1外回り	
S-270	船橋の暴れん坊	FAIRLADY Z(Z33)	3	2部	C1外回り	
S-271	ローリング マスター	COROLLA LEVIN(AE86L)	3	2部	C1外回り	
S-272	死神ドライバー	DEATH DRIVER(S15CuDD)	7	2部	C1外回り	
S-273	首都高番長	MCR R34(R34CuMCR)	10	2部	C1外回り	
S-274	モスキート レモン	GTO(Z15A)	1	1部	新環状左回り	
S-275	緑の野生児	MR-S(ZZW30)	2	1部	新環状左回り	
S-276	焦燥の迅姫	LANCER EVOLUTION Ⅴ(CP9A)	3	1部	新環状左回り	
S-277	イエローデスペラード	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	5	2部	新環状左回り	
S-278	ゴールド ライセンス	Copen(L880K)	7	2部	新環状左回り	
S-279	マスターポジション	CORVETTE(CY15BK)	9	2部	新環状左回り	
S-280	グラマラス マミ	RX-8(SE3P)	1	1部	新環状右回り	
S-281	ラズベリーキッス	S-CLASS(E140)	2	1部	新環状右回り	
S-282	おかまなカヲル	RX-7(FC3S)	3	1部	新環状右回り	
S-283	キューティーヒップ	FTO(DE3A)	5	2部	新環状右回り	
S-284	ドリフト侍	CEFIRO(CA31)	7	2部	新環状右回り	
S-285	真夜中の銀狼	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	新環状右回り	
S-286	VIPスタイル	CELSIOR(UCF30)	3	2部	湾岸線上り	
S-287	ダーティHATO	SKYLINE(KPGC110)	4	2部	湾岸線上り	
S-288	12時過ぎのシンデレラ	MIDNIGHT CINDERELLA(SE3PCuMC)	5	2部	湾岸線上り	
S-289	ゴールデン ウルフ	GTR750(996T)	5	2部	湾岸線上り	
S-290	マーク・オブ・アウトバーン	GTR500(986B)	3	2部	湾岸線下り	
S-291	ZERO	COROLLA FX(AE82)	7	2部	湾岸線下り	
S-292	ホワイト レボリューション	SUPRA(JZA80)	9	2部	湾岸線下り	
S-293	深夜の某営業マン	CORVETTE(CY25E)	11	2部	湾岸線下り	
S-294	金髪大阪人	wagon R RR(MC22S)	5	2部	横羽線上り	
S-295	ジェントルレイン	SAVANNA(SA124A)	7	2部	横羽線上り	
S-296	爆走電撃鮫	LANCER EVOLUTION Ⅶ(CT9A)	9	2部	横羽線上り	
S-297	エキゾチック バタフライ	Turbo Esprit(82TE)	11	2部	横羽線上り	
S-298	ナイトロケット	CORVETTE(CY25E)	5	2部	横羽線下り	
S-299	SPEEDBOX	Europa(74)	7	2部	横羽線下り	
S-300	僕ちん@塩谷	180SX(RPS13)	9	2部	横羽線下り	
S-301	サンタアガタの猛牛	Viper(VGTS)	11	2部	横羽線下り	
S-302	ゴースト ソウル	RX-7(FC3S)	5	2部	横浜環状左回り	
S-303	波乗り海坊主	MR2(AW11)	5	2部	横浜環状左回り	
S-304	N塚氏	RX-7(FD3S)	9	2部	横浜環状左回り	
S-305	NOB	NOB S15(S15CuNOB)	9	2部	横浜環状左回り	

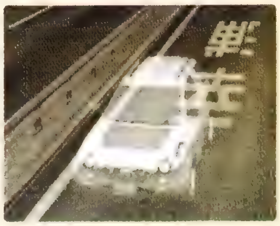
NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
□ S-306	くの字の「ま」	MR-S(ZZW30)	5	2部	横浜環状右回り	4連戦【B-4】
□ S-307	オビ=ワン・ケノーリ	CELICA(ST205)	7	2部	横浜環状右回り	4連戦【B-3】
□ S-308	やまっち	SKYLINE GT-R(BNR32)	9	2部	横浜環状右回り	4連戦【B-2】
□ S-309	レッツらGO!	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	11	2部	横浜環状右回り	4連戦【B-1】
□ S-310	不明	不明	15	2部	首都高全線	

One Point Column

ライバルNO.S-310"不明"のライバルとは

首都高のライバルリストの最後に控える、その名も"不明"というライバル。じつはこのライバルこそが、ワンダラーを含む全599人のライバルを倒したあとに登場する、ラストボスなのだ。登場エリアは首都高(晴れの日限定)で、首都高で599人目を倒せばそのままパッシングされバトルが始まり、首都高以外で599人目を倒した場合は、首都高に移動して適当なライバルとバトルを始め、勝敗にかかわらずそのバトルが終了した時点でパッシングしてくる。一度勝利すると再度出現することはなく、倒した後もライバルリストには登録されることのない、まさに幻のライバルなのだ。

ラストボスの出現シーン。この半透明のボディはどういうことなのか!?



晴れの日の首都高のみに出現。条件を満たせば首都高エリア全域に登場。

No.S-310"不明"の対策

この"不明"ライバルの正体は、なんとプレイヤーカーのゴーストカー。ルックスはまるでいっしょだが、厄介なことに走行性能は2割増しというスペック。しかも"ゴースト"ということで、プレイヤーカーやサポートカーはすり抜けてしまうので、先行してもブロックという作戦は使えない。ただ背景には当たり判定が発生するので、直線が続く湾岸線などでのバトルは避け、コースが入り組んだ銀座エリアなどでバトルに持ち込めば勝機が生まれるだろう。

容赦なくサポートカーをすり抜けていくので、直線エリアでは完全に不利。

相手の壁激突を期待して、コーナーの多いエリアで勝負を仕掛けていこう。

不明を倒すと

"不明"ライバルを倒すと、クエストモードはパーフェクトエンディングを迎え、10億CPのボーナスを入手することができる。そしてパーフェクトエンディング後にクエストモードを選択すると、メニューに"KEEP GARAGE"が追加される。この"KEEP GARAGE"は最初から車種、パーツのすべてが購入可能で、かつエンジンチェンジもデフォルトで可能というクエストモードの2周目的内容。ライバルのみリセットされ、もう一度全員と最初から対戦できる。

最初からすべてのチューニングが可能なのでゲーム展開は早い。

NAGOYA AREA

名古屋エリア

TEAM RIVAL

Racing Funs

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-001	☆ビッグディール	CHASER(JZX100)	3	1部	環状線	
N-002	怒りのスターマイン	COROLLA LEVIN(AE111)	1	1部	環状線	
N-003	バーゲン ドットコム	COROLLA LEVIN(AE111)	0	1部	環状線	
N-004	ビーチガール	COROLLA LEVIN(AE111)	0	1部	環状線	
N-005	スクウェアランチ	STARLET(EP91)	0	1部	環状線	
N-006	奇跡のゴール	STARLET(EP91)	0	1部	環状線	

Real Echo

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-007	☆鋼鉄の恐竜	CERICA(ST205)	3	1部	環状線	
N-008	アメリカン狼。	SILVIA(S14)	2	1部	環状線	
N-009	ウィアウト ティアー	PIAZZA(JR120)	1	1部	環状線	
N-010	素人マシン	MR-2(SW20)	1	1部	環状線	
N-011	ステキなコモエスタ	EUNOS ROADSTER(NA8C)	1	1部	環状線	

Genesis R

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-012	☆ダークネス セブン	ARISTO(JZS161)	5	1部	環状線	1VS2【C】
N-013	魂のトライアングル	ARISTO(JZS161)	3	1部	環状線	
N-014	落ちてくる空	ARISTO(JZS161)	2	1部	環状線	
N-015	ブリティッシュ エナジー	MARK Ⅱ (JZX110)	2	1部	環状線	
N-016	アーバン ストライプ	MARK Ⅱ (JZX110)	2	1部	環状線	

Hot Head

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-017	☆フォーエバー ナイト	CELSIOR(UCF30)	2	1部	環状線	
N-018	理由なき疾走	MR2 (SW20)	1	1部	環状線	
N-019	フィフテーン ナイツ	MR2 (SW20)	0	1部	環状線	
N-020	引き裂かれた鼓動	SPRINTER TRUENO(AE86T)	0	1部	環状線	
N-021	出口なき孤独	CELSIOR(UCF30)	0	1部	環状線	
N-022	自由への逃走	COROLLA LEVIN(AE86L)	0	1部	環状線	

@-Tention

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-023	☆4 PRIDE	bB(NCP31)	4	1部	環状線	
N-024	JUST RHYME	bB(NCP31)	2	1部	環状線	
N-025	SMOOTHY HEART	wagon R RR(MC22S)	1	1部	環状線	
N-026	D.H.K.	MOVE(L902S)	1	1部	環状線	
N-027	DEEP LOVER	bB(NCP31)	1	1部	環状線	
N-028	ANGEL FLOW	bB(NCP31)	1	1部	環状線	
N-029	GOLDEN JACKAL	wagon R RR(MC22S)	1	1部	環状線	

Seeks

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-030	☆神鬼	SUPRA(JZA80)	5	1部	環状線	1VS2【C】
N-031	オレンジペガサス	SUPRA(JZA70)	3	1部	環状線	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-032	黒豹	RX-7(FC3S)	2	1部	環状線	
N-033	レッドシープ	RX-7(FC3S)	2	1部	環状線	
N-034	MICHELLE	180SX(RPS13)	2	1部	環状線	
M/R						
N-035	☆炎のまゆりん	New Beetle(9CAXJ)	10	2部	環状線	
N-036	速攻もりたん	New Beetle(9CAXJ)	8	2部	環状線	
N-037	嵐のゆみりん	New Beetle(9CAXJ)	7	2部	環状線	
N-038	あべかわ ザ・スピード	New Beetle(9CAXJ)	7	2部	環状線	
N-039	疾風のひな	New Beetle(9CAXJ)	7	2部	環状線	
N-040	めちゃ速こばちゃん	New Beetle(9CAXJ)	7	2部	環状線	
N-041	天才しっきー	New Beetle(9CAXJ)	7	2部	環状線	
Castle Stage						
N-042	☆ゴールデン ドルフィン	MARK II (JZX110)	10	2部	環状線	
N-043	リトル太陽	CHASER(JZX100)	8	2部	環状線	
N-044	ドラ ドラ ドラ	CHASER(JZX100)	7	2部	環状線	
N-045	聖域なき高速改革	ARISTO(JZS161)	7	2部	環状線	
N-046	あふれだす良心	CIMA(GNF50)	7	2部	環状線	
Face to Faith						
N-047	☆サマータイム アゲイン	Viper(VGTS)	11	2部	環状線	
N-048	不沈の巨人	Mustang(Mach1)	9	2部	環状線	
N-049	超速のカナリア	GTR500(986B)	8	2部	環状線	
N-050	ミソカツPOWER	GTR500(986B)	8	2部	環状線	
N-051	SHO-GUN	Golf(1JAUM)	8	2部	環状線	
N-052	シルバーボール	Golf(1JAUM)	8	2部	環状線	
N-053	鬼死MEN	Golf(1JAUM)	8	2部	環状線	
Willows						
N-054	☆高速の胃袋	VehiCROSS(UGS250)	12	2部	環状線	
N-055	特盛りチューン	VehiCROSS(UGS250)	10	2部	環状線	
N-056	オイル フレッシュ	VehiCROSS(UGS250)	9	2部	環状線	
N-057	ブースト ビーフ	VehiCROSS(UGS250)	9	2部	環状線	
N-058	極上スープ	VehiCROSS(UGS250)	9	2部	環状線	
N-059	ペッパーチキン	VehiCROSS(UGS250)	9	2部	環状線	
Shake Hips						
N-060	☆甘美なヴェロニカ	LANCER EVOLUTION V (CP9A)	10	2部	東名阪左回り	
N-061	キャラメルボーイ	LANCER EVOLUTION V (CP9A)	8	2部	東名阪左回り	
N-062	ソロ モメント	180SX(RPS13)	7	2部	東名阪左回り	
N-063	オリジナルテイスト	FTO(DE3A)	7	2部	東名阪左回り	
N-064	イエスタデー ワンス・モア	SILVIA(S14)	7	2部	東名阪左回り	
N-065	やすらぎのビビンバ	SILVIA(PS13)	7	2部	東名阪左回り	
N-066	ブランド中毒	New Beetle(9CAXJ)	7	2部	東名阪左回り	
Tribute-J						
N-067	☆アトミックハート	SKYLINE GT-R(BNR32)	10	2部	東名阪左回り	
N-068	TENMUSU王子	SKYLINE GT-R(BNR32)	8	2部	東名阪左回り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-069	天白の取りたて屋	SKYLINE GT-R(BNR32)	7	2部	東名阪左回り	
N-070	名城オフサイド	SKYLINE GT-R(BNR32)	7	2部	東名阪左回り	
N-071	Jマニア	SKYLINE GT-R(BNR32)	7	2部	東名阪左回り	
N-072	J大好きっ娘	SKYLINE GT-R(BNR32)	7	2部	東名阪左回り	

Purple Bullet

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-073	☆夜の支配者	SUPRA(JZA80)	11	2部	東名阪左回り	
N-074	夜の奇術師	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	東名阪左回り	
N-075	夜のマテリアル	RX-7(FD3S)	8	2部	東名阪左回り	
N-076	夜のパズル	SUPRA(JZA80)	8	2部	東名阪左回り	
N-077	夜の珊瑚礁	RX-7(FD3S)	8	2部	東名阪左回り	
N-078	夜のジョーカー	RX-7(FD3S)	8	2部	東名阪左回り	

Another Heaven

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-079	☆褐色之魔王	RX-7(FD3S)	12	2部	東名阪左回り	
N-080	黄昏之夢魔	SKYLINE GT-R(BNR34)	10	2部	東名阪左回り	
N-081	群青之拷問者	SUPRA(JZA80)	9	2部	東名阪左回り	
N-082	深緑之生首	SKYLINE GT-R(BNR32)	9	2部	東名阪左回り	
N-083	赤銅之鬼女	FAIRLADY Z(GCZ32)	9	2部	東名阪左回り	
N-084	赤色之巨人	RX-7(FD3S)	9	2部	東名阪左回り	
N-085	青銅之妖怪	FAIRLADY Z(Z33)	9	2部	東名阪左回り	

Flower Dancers

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-086	☆ブルー ローズ	IMPREZA WRX(GDB)	10	2部	東名阪右回り	
N-087	サルビアのジュン	IMPREZA WRX(GDB)	8	2部	東名阪右回り	
N-088	ガーベラのユミ	LEGACY B4(BE5)	7	2部	東名阪右回り	
N-089	キンセンカユキコ	IMPREZA(GC8)	7	2部	東名阪右回り	
N-090	ヒマワリ チカコ	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	7	2部	東名阪右回り	
N-091	シクラメンのナナ	LEGACY B4(BE5)	7	2部	東名阪右回り	

Glory Days

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-092	☆ウインド ウォーカー	SUPRA(JZA70)	10	2部	東名阪右回り	
N-093	バーニング ハート	SKYLINE GT-R(BNR32)	8	2部	東名阪右回り	
N-094	シティ エイジ	SILVIA(PS13)	7	2部	東名阪右回り	
N-095	ダンシング リップス	LANCER EX(A175A)	7	2部	東名阪右回り	
N-096	シャイニング ムーン	STARION(A187A)	7	2部	東名阪右回り	
N-097	ワイルド ガイ	FAIRLADY Z(HGS130)	7	2部	東名阪右回り	
N-098	モーニング ビート	COROLLA FX(AE82)	7	2部	東名阪右回り	

DE LA Speed

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-099	☆惑星のハーモニー	CORVETTE(CY15BK)	11	2部	東名阪右回り	
N-100	ワイルド ベア	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	東名阪右回り	
N-101	毒蛇	SKYLINE GT-R(BNR32)	8	2部	東名阪右回り	
N-102	エア リフレッシュ	CERICA(ST205)	8	2部	東名阪右回り	
N-103	ごきげんダイエット	SILVIA(S14)	8	2部	東名阪右回り	
N-104	へろへろセプテンバー	MR2(SW20)	8	2部	東名阪右回り	

BREATH LESS

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
N-105	☆二代目女将	GTO(Z15A)	12	2部	東名阪右回り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
☐ N-106	ドラマチック コースター	CHASER(JZX100)	10	2部	東名阪右回り	
☐ N-107	ラフ フィーリング	GTR500(986B)	9	2部	東名阪右回り	
☐ N-108	絶叫ダンサー	IMPREZA WRX(GDB)	9	2部	東名阪右回り	
☐ N-109	炸裂のギブソン	IMPREZA WRX(GDB)	9	2部	東名阪右回り	
☐ N-110	哀愁のカメ	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	9	2部	東名阪右回り	
☐ N-111	ウンチクうっちー	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	9	2部	東名阪右回り	
BOSS						
☐ N-112	炎のドラゴン	FLAME DRAGON(VGTSCuFD)	15	2部	環状線	
☐ N-113	J	ALIAS THE J(R32CuJ)	15	2部	東名阪右回り	
☐ N-114	ザ・ルーク	THE ROOK(A80CuRO)	14	2部	東名阪右回り	3連戦【D-1】
☐ N-115	ザ・ビショップ	THE BISHOP(A80CuBI)	14	2部	東名阪右回り	3連戦【D-2】
☐ N-116	ザ・ナイト	THE KNIGHT(A80CuKN)	15	2部	東名阪右回り	3連戦【D-3】
WANDERER						
☐ N-117	ハイパーグルーブ	Mustang(Mach1)	0	1部	環状線	
☐ N-118	スノーダンサー	SILVIA(S14)	2	1部	環状線	
☐ N-119	マニアック ブンブン丸	2000GT(MF10)	3	1部	環状線	
☐ N-120	真夜中の黒い太陽	FAIRLADY Z(Z33)	3	1部	環状線	
☐ N-121	名古屋の白豹	FAIRLADY Z(HGZ31)	3	2部	環状線	
☐ N-122	魅惑のマジシャン	RX-7(FD3S)	5	2部	環状線	
☐ N-123	10万kmロータリー	RX-7(FD3S)	7	2部	環状線	
☐ N-124	YV源さん	FAIRLADY Z(HGS130)	8	2部	環状線	
☐ N-125	夢幻の光影	SUPRA(JZA80)	10	2部	東名阪左回り	
☐ N-126	クソチンバン	GTR500(986B)	11	2部	東名阪左回り	
☐ N-127	ターボマン	SKYLINE GT-R(BCNR33)	10	2部	東名阪左回り	
☐ N-128	WEST5号機	WEST CORVETTE(C4CuWEST)	15	2部	東名阪右回り	
☐ N-129	グレート塾講師	FTO(DE3A)	7	2部	東名阪右回り	
☐ N-130	衝撃のホワイトドッグ	Vits(NCP13)	12	2部	東名阪右回り	

HANSHIN AREA

阪神エリア

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
TEAM RIVAL						
NIPPON-BASHI						
☐ H-001	☆ヒューマノイド プレジション	CEDRIC(HY34)	3	1部	環状線上回り	
☐ H-002	マッスル プログラマー	RX-7(FD3S)	1	1部	環状線上回り	
☐ H-003	パーフェクト レィディ	SKYLINE GT-R(BCNR33)	1	1部	環状線上回り	
☐ H-004	キーボード テクニシャン	FTO(DE3A)	0	1部	環状線上回り	
☐ H-005	ソフトウェア プアー	FTO(DE3A)	0	1部	環状線上回り	
☐ H-006	インターフェイス リボルバー	CEFIRO(CA31)	0	1部	環状線上回り	
☐ H-007	ネットワーク ガーディアン	wagon R RR(MC22S)	0	1部	環状線上回り	
VIP Project						
☐ H-008	☆バーニング・ザ・パッション	ARISTO(JZS161)	4	1部	環状線上回り	1VS2【E-1】

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
H-009	ノンストップ・ザ・ヒーロー	500E(E124)	2	1部	環状線上回り	1VS2[E-2]
H-010	ミスター エリート	SL-CLASS(GH230)	1	1部	環状線上回り	
H-011	フロンティア レゾルション	SL-CLASS(GH230)	1	1部	環状線上回り	
H-012	エナジー ブラッド	CEDRIC(HY34)	1	1部	環状線上回り	
H-013	セーフティトラッカー	CEDRIC(HY34)	1	1部	環状線上回り	
H-014	プライド・オブ・スピード	GLORIA(HY33)	1	1部	環状線上回り	
Drifters						
H-015	☆六甲の懺悔室	180SX(RPS13)	5	1部	環状線下回り	
H-016	黄色い竜巻	SILVIA(PS13)	3	1部	環状線下回り	
H-017	フェーンの熱風	RX-7(FC3S)	2	1部	環状線下回り	
H-018	心優しき雷神	MR2(SW20)	2	1部	環状線下回り	
H-019	魂のバカヤロー	RX-7(FD3S)	2	1部	環状線下回り	
H-020	ドリフトの一丁目	COROLLA LEVIN(AE86L)	2	1部	環状線下回り	
FIRST LADY						
H-021	☆挑発のボンテージ	MR-S(ZZW30)	3	1部	環状線下回り	
H-022	魅惑のMライン	MR-S(ZZW30)	1	1部	環状線下回り	
H-023	東洋のサキュバス	MR-S(ZZW30)	0	1部	環状線下回り	
H-024	ミス ノーブレーキ	MR-S(ZZW30)	0	1部	環状線下回り	
H-025	ミラージュ レディ	MR-S(ZZW30)	0	1部	環状線下回り	
H-026	だっちゅうのミキ	MR-S(ZZW30)	0	1部	環状線下回り	
H-027	ブランドハンター	MR-S(ZZW30)	0	1部	環状線下回り	
BIRIKEN Club						
H-028	☆ラッキー カムカム	FAIRLADY Z(HGZ31)	4	1部	環状線下回り	
H-029	ゴールド ルーサー	MR2(SW20)	1	1部	環状線下回り	
H-030	アンチ ウーマン	SILVIA(S14)	1	1部	環状線下回り	
H-031	ファイヤー レスキュー	CHASER(JZX100)	1	1部	環状線下回り	
H-032	ミステリー メイズ	IMPREZA(GC8)	1	1部	環状線下回り	
H-033	ボトム フロアー	STARLET(EP91)	1	1部	環状線下回り	
TuTenKaku						
H-034	☆パッション ランナー	SKYLINE GT-R(BNR32)	5	1部	環状線下回り	
H-035	フェニックス エンジニア	CIMA(GNF50)	3	1部	環状線下回り	
H-036	アクア ジャンパー	PULSAR(RNN14)	2	1部	環状線下回り	
H-037	ボンネット アーティスト	PULSAR(RNN14)	2	1部	環状線下回り	
H-038	マイホーム ダンディ	CEFIRO(CA31)	2	1部	環状線下回り	
H-039	ノーブル チェイサー	FTO(DE3A)	2	1部	環状線下回り	
NO LOSER						
H-040	☆浪花の不沈艦	NANIWA'S WARSHIP(CP9ACuWS)	6	1部	環状線上回り	3連戦[F-3]
H-041	戦慄の核弾頭	TERRIBLE NUCLEAR(CT9ACuNC)	5	1部	環状線上回り	3連戦[F-2]
H-042	狂気のテロリスト	MAD TERRORIST(CP9ACuMT)	3	1部	環状線上回り	3連戦[F-1]
H-043	忍び寄る時限爆弾	TIMEBOMB STALKER(CP9ACuTB)	4	1部	環状線上回り	1VS2[G-1]
H-044	不可視の偵察機	STEALTH FIGHTER(CT9ACuSF)	4	1部	環状線上回り	1VS2[G-2]
H-045	速攻の斬り込み隊長	KAMIKAZE(CP9ACuKA)	4	1部	環状線上回り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
HOME RUN						
H-046	☆アングリー星野	Mustang(Mach1)	10	2部	環状線上回り	
H-047	ホームスチール仰木	SL-CLASS(GH230)	8	2部	環状線上回り	
H-048	ロングヒッター日高	GTR500(986B)	7	2部	環状線上回り	
H-049	セーフティ小久保	RX-7(FD3S)	7	2部	環状線上回り	
H-050	ストッパー鳥越	500E(E124)	7	2部	環状線上回り	
H-051	セットアッパー五十嵐	IMPREZA WRX(GDB)	7	2部	環状線上回り	
H-052	100マイル御子柴	LANCER EVOLUTION V (CP9A)	7	2部	環状線上回り	
H-053	エンドラン梨田	LEGACY B4(BE5)	7	2部	環状線上回り	
Millennium 2						
H-054	☆ファイナルレボリューション	Esprit(82V8)	10	2部	環状線下回り	
H-055	エレメンタルフュージョン	SKYLINE GT-R(BNR34)	8	2部	環状線下回り	
H-056	ポゼッショントレーサー	RX-7(FD3S)	7	2部	環状線下回り	
H-057	ウイニングエピソード	RX-7(FD3S)	7	2部	環状線下回り	
H-058	ミッションのスペシャリスト	MARK Ⅱ (JZX110)	7	2部	環状線下回り	
H-059	トラフィックスラッシャー	ROADSTER(NB8C)	7	2部	環状線下回り	
MIYABI						
H-060	☆メテオ ストーム	GTR500(986B)	10	2部	環状線上回り	
H-061	ステップ フォールダウン	GTR500(986B)	8	2部	環状線上回り	
H-062	ハウリングチェリー	IMPREZA WRX(GDB)	7	2部	環状線上回り	
H-063	ソニック ヒットマン	FAIRLADY Z(Z33)	7	2部	環状線上回り	
H-064	ウォーキング ドリーム	CORVETTE(CY15BK)	7	2部	環状線上回り	
H-065	エア レイド	Europa(74)	7	2部	環状線上回り	
H-066	シャイニング コメット	CIMA(GNF50)	7	2部	環状線上回り	
BALDY'S						
H-067	☆炎の隊長	CEFIRO(CA31)	13	2部	環状線下回り	
H-068	ナニワのテツ	SKYLINE GT-R(BNR32)	11	2部	環状線下回り	
H-069	やさしい若葉	SKYLINE GT-R(BNR32)	10	2部	環状線下回り	
H-070	オーバルのトモ	SKYLINE GT-R(BNR34)	10	2部	環状線下回り	
H-071	ホワイト	SKYLINE GT-R(BCNR33)	10	2部	環状線下回り	
H-072	ちょっ吉	180SX(RPS13)	10	2部	環状線下回り	
Low Position						
H-073	☆反重力ディメンション	SILVIA(PS13)	10	2部	湾岸線上り	
H-074	ウェッジシェイパー	SILVIA(PS13)	8	2部	湾岸線上り	
H-075	ハムスターキング	PULSAR(RNN14)	7	2部	湾岸線上り	
H-076	痛恨ダイナマイト	PULSAR(RNN14)	7	2部	湾岸線上り	
H-077	片町トラッパー	CEFIRO(CA31)	7	2部	湾岸線上り	
H-078	ボンクラ超特急	CEFIRO(CA31)	7	2部	湾岸線上り	
Perfect Works						
H-079	☆岸和田クライシス	CEDRIC(HY34)	10	2部	湾岸線上り	
H-080	黄昏ジャンクション	CEDRIC(HY34)	8	2部	湾岸線上り	
H-081	満月の使者	CEDRIC(HY34)	7	2部	湾岸線上り	
H-082	やったら一気	CEDRIC(HY34)	7	2部	湾岸線上り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
☐ H-083	バッドトリップ	CEDRIC(HY34)	7	2部	湾岸線上り	
☐ H-084	傷だらけのウォリアー	CEDRIC(HY34)	7	2部	湾岸線上り	

Team KENGO

☐ H-085	☆太秦の御老公	SL-CLASS(GH230)	11	2部	湾岸線下り	
☐ H-086	高速の桃太郎	SL-CLASS(GH230)	9	2部	湾岸線下り	
☐ H-087	百鬼夜行	CELSIOR(UCF30)	8	2部	湾岸線下り	
☐ H-088	深夜の狼	SILVIA(S14)	8	2部	湾岸線下り	
☐ H-089	ハイウェイの千石武士	GLORIA(HY33)	8	2部	湾岸線下り	
☐ H-090	和泉の黒獅子	CEDRIC(HY34)	8	2部	湾岸線下り	

G.R.D.

☐ H-091	☆ブチ切れ内藤	LEGACY B4(BE5)	12	2部	湾岸線下り	
☐ H-092	暗闇の逃亡者	SKYLINE GT-R(BNR34)	10	2部	湾岸線下り	
☐ H-093	浪花の一本包丁	IMPREZA WRX(GDB)	9	2部	湾岸線下り	
☐ H-094	轟き園ヤン	IMPREZA WRX(GDB)	9	2部	湾岸線下り	
☐ H-095	銭ゲバヨッシー	SKYLINE GT-R(BNR32)	9	2部	湾岸線下り	
☐ H-096	ダイナミックアーキテクチャー	SKYLINE GT-R(BCNR33)	9	2部	湾岸線下り	
☐ H-097	ブっ込みド根性	LANCER EVOLUTION V (CP9A)	9	2部	湾岸線下り	
☐ H-098	遅刻魔ミノル	LANCER EVOLUTION V (CP9A)	9	2部	湾岸線下り	

NIGHT WING

☐ H-099	☆金色の翼	MR-S(ZZW30)	10	2部	堺線上り	
☐ H-100	白銀の翼	RX-7(FD3S)	8	2部	堺線上り	
☐ H-101	暗黒の翼	MR2(SW20)	7	2部	堺線上り	
☐ H-102	真紅の翼	SUPRA(JZA80)	7	2部	堺線上り	
☐ H-103	深緑の翼	FTO(DE3A)	7	2部	堺線上り	
☐ H-104	純白の翼	FTO(DE3A)	7	2部	堺線上り	

Univer-SARU

☐ H-105	☆ジュラ紀の疾駆者	FAIRLADY Z(Z33)	10	2部	堺線上り	
☐ H-106	真空の覇者	SKYLINE GT-R(BNR34)	8	2部	堺線上り	
☐ H-107	人喰い鮫	SUPRA(JZA80)	7	2部	堺線上り	
☐ H-108	咆哮する噴火口	MARK Ⅱ (JZX110)	7	2部	堺線上り	
☐ H-109	機械仕掛けの天使	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	7	2部	堺線上り	
☐ H-110	深海の帝王	Golf(1JAUM)	7	2部	堺線上り	
☐ H-111	未来のメッセンジャー	New Beetle(9CAXJ)	7	2部	堺線上り	

SHORYU Group

☐ H-112	☆堺の昇り龍	500E(E124)	11	2部	堺線下り	1VS2【H-1】
☐ H-113	舶来の用心棒	CORVETTE(CY15BK)	9	2部	堺線下り	1VS2【H-2】
☐ H-114	鳴門の右将軍	SL-CLASS(GH230)	8	2部	堺線下り	1VS2【I-1】
☐ H-115	瀬戸の左将軍	SL-CLASS(GH230)	8	2部	堺線下り	1VS2【I-2】
☐ H-116	南紀の鉄砲玉	CEDRIC(HY34)	8	2部	堺線下り	
☐ H-117	六甲の迅雷走鬼	GLORIA(HY33)	8	2部	堺線下り	
☐ H-118	灘の検非違使	GLORIA(HY33)	8	2部	堺線下り	

KAZE

☐ H-119	☆奇跡の神風	MR2(SW20)	12	2部	堺線下り	

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
H-120	粉砕の爆風	COROLLA LEVIN(AE111)	10	2部	堺線下り	
H-121	巻き起こる旋風	COROLLA LEVIN(AE111)	9	2部	堺線下り	
H-122	爽快なる薫風	SUPRA(JZA70)	9	2部	堺線下り	
H-123	荒れ狂う暴風	SUPRA(JZA70)	9	2部	堺線下り	
H-124	吹き抜ける突風	ALCYONE(AX7)	9	2部	堺線下り	
H-125	予告なき強風	ALCYONE(AX7)	9	2部	堺線下り	

HARISEN Chop

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
H-126	西長堀ジャスティス	SKYLINE GT-R(BNR34)	13	2部	堺線下り	
H-127	波除ポリティクス	SKYLINE GT-R(BNR34)	11	2部	堺線下り	
H-128	天保ジェネラル	SKYLINE GT-R(BNR32)	10	2部	堺線下り	
H-129	大浜ブレイブ	SKYLINE GT-R(BCNR33)	10	2部	堺線下り	
H-130	堺ビクトリー	SKYLINE GT-R(BNR32)	10	2部	堺線下り	
H-131	津守トゥルー	SKYLINE GT-R(BCNR33)	10	2部	堺線下り	
H-132	汐見橋カウボーイ	SKYLINE GT-R(BCNR33)	10	2部	堺線下り	

Darts

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
H-133	☆神の川尻	THE LORD(GT40CuLO)	15	2部	湾岸線下り	1VS2【J-2】
H-134	無の真鍋	NIHILISM'S ENVOY(CY25CuNI)	14	2部	湾岸線下り	1VS2【J-1】
H-135	天の永井	HEAVEN'S ENVOY(R34CuHE)	15	2部	湾岸線下り	3連戦【K-3】
H-136	地の田所	EARTH'S ENVOY(R34CuEA)	15	2部	湾岸線下り	3連戦【K-2】
H-137	仁の川崎	DUTY'S ENVOY(R32CuDU)	15	2部	湾岸線下り	3連戦【K-1】
H-138	風の久保田	WIND CONDUCTOR(J100CuWI)	13	2部	湾岸線下り	
H-139	林の大石	WOODS CONDUCTOR(BE5CuWO)	13	2部	湾岸線下り	
H-140	火の新城	FIRE CONDUCTOR(J110CuF)	13	2部	湾岸線下り	
H-141	山の金子	Mt.CONDUCTOR(A31CuMt)	13	2部	湾岸線下り	

WANDERER

NO.	通り名	使用車種	LV	登場	出現ゾーン	特殊バトル
H-142	POU@MSR	RX-7(FD3S)	3	1部	環状線上回り	1VS2【L】
H-143	ミストラル@MSR	RX-7(FC3S)	6	1部	環状線上回り	1VS2【L】
H-144	EIC@MSR	Pantera(PGTS)	3	1部	環状線下回り	
H-145	スポーツ新聞マニア	SUPRA(JZA80)	6	1部	環状線下回り	
H-146	なにわの夜王	CELSIOR(UCF30)	10	2部	環状線上回り	
H-147	FDともさん	RX-7(FD3S)	12	2部	環状線上回り	
H-148	ビートイグニッション	RX-7(FC3S)	10	2部	環状線下回り	
H-149	漆黒の六連星	IMPREZA(GC8)	12	2部	環状線下回り	
H-150	湾岸ランナー時紗	SUPRA(JZA80)	13	2部	湾岸線上り	
H-151	ファイヤーレジェンド	SKYLINE GT-R(BNR34)	14	2部	湾岸線上り	
H-152	オリマブ	RIDOX SUPRA(A80CuRI)	15	2部	湾岸線上り	
H-153	ストーキングハンマー	Golf(1JAUM)	11	2部	湾岸線下り	
H-154	灼熱の嵐	STARION(A187A)	12	2部	湾岸線下り	
H-155	YOO@TFB	RX-7(FD3S)	13	2部	湾岸線下り	
H-156	マガジンZ	FAIRLADY Z(HGS130)	7	2部	堺線上り	
H-157	疾風のファンファーレ	wagon R RR(MC22S)	12	2部	堺線上り	
H-158	ミスターオレンジロード	RX-7(FD3S)	13	2部	堺線上り	
H-159	ザ・ピンボール	LANCER EVOLUTION V(CP9A)	11	2部	堺線下り	
H-160	運転員	LEGACY TOURING WAGON(BH5)	13	2部	堺線下り	

ワンダラー出現&対戦条件リスト

ワンダラーと呼ばれるライバルたちは、それぞれに出現条件と対戦条件を持っている。その両方を満たして、はじめて対戦が可能となるのだ。表内の条件欄の上段が出現させるための条件、下段は対戦するための条件となっている。また、わかりにくい条件には*をつけ、その補足をP.131にまとめて記載している。これを参考に、600人すべてのライバルを撃破してほしい。

エリア	登場	ゾーン	ライバルNO. ライバル名	条件1/条件2
首都高	1部	C1内回り	S-260 リコちゃん	日付が偶数の日 なし
	1部	C1内回り	S-261 カミカゼ晃司	天候が雨の日 なし
	1部	C1内回り	S-262 ハマの白豹	勝利数が5以上になったあと、月曜日から金曜日のいずれか1日 ★1 なし
	1部	C1内回り	S-263 不死身の進化論	汐留JCT付近のピットエリアに入り、C1内回りへ出る なし
	2部	C1内回り	S-264 嘆きのSIX STAR	スバルのクルマに乗っている ★2 なし
	2部	C1内回り	S-265 迷走のアイドルフリーク	水曜日 MR-S(ZZW30)に乗っている
	2部	C1内回り	S-266 ブラッディーマリー	S-265 迷走のアイドルフリークを倒したあとの水曜日 なし
	1部	C1外回り	S-267 イリュージョンB	勝利数が10以上 なし
	1部	C1外回り	S-268 カフェインX3	日付に3が付く日 2回バトルキャンセルされる ★3
	1部	C1外回り	S-269 ポルノ鈴木	5の倍数の日に芝公園付近に停車している なし
	2部	C1外回り	S-270 船橋の暴れん坊	首都高エリアのすべてのピットエリアに入る なし
	2部	C1外回り	S-271 ローリング マスター	AE86(LEVINまたはTRUENO)に乗っている C1内回りのチーム、ローリング野郎のステッカーを貼っている
	2部	C1外回り	S-272 死神ドライバー	PS2内蔵時計が午前2時から3時のあいだ、霞ヶ関トンネル内に出現する なし
	2部	C1外回り	S-273 首都高番長	タイムアタックモードのC1内回りか外回りで4分10秒以内のタイムを出す なし
	1部	新環状左回り	S-274 モスキートレモン	2台目のクルマを購入する なし
	1部	新環状左回り	S-275 緑の野生児	日曜日 ナンバーをなにわにしている
	1部	新環状左回り	S-276 焦燥の迅姫	ナンバーを所沢、春日部、大宮、熊谷のいずれかにする トリップメーターが30km以上になっている
	2部	新環状左回り	S-277 イエローデスペラード	オドメーターが200km以内のクルマに乗っている なし
	2部	新環状左回り	S-278 ゴールド ライセンス	S-277 イエローデスペラードを倒す 右ウインカーを点灯させた状態でパッシングする
	2部	新環状左回り	S-279 マスターポジション	PS2内蔵時計が午後9時から11時のあいだ、レインボーブリッジに停車している 外車に乗っている ★4
	1部	新環状右回り	S-280 グラマラス マミ	フロントライトのデザイン、アイライン、カラーのいずれかを変更する なし
	1部	新環状右回り	S-281 ラズベリーキッス	30の倍数の日 なし
	1部	新環状右回り	S-282 おかまなカラル	火曜日と金曜日 トリップメーターが20km以下になっている
	2部	新環状右回り	S-283 キューティーヒップ	リアスポイラーをOFFにする なし
	2部	新環状右回り	S-284 ドリフト侍	日曜日から木曜日 [illegible]図案のステッカー(A.P.S.、グラマラスマミ、M/R)を貼っている ★5
	2部	新環状右回り	S-285 真夜中の最強	勝利数が500以上 なし
	2部	湾岸線上り	S-286 VIPスタイル	VIPカーに乗っている ★6 前後ともノーマル以外のホイールを装着している
	2部	湾岸線上り	S-287 ダーティHATO	80年代のクルマに乗っている ★7 なし
	2部	湾岸線上り	S-288 12時過ぎのシンデレラ	PS2内蔵時計が午前0時から1時のあいだ アメリカ車に乗っている ★8
	2部	湾岸線上り	S-289 ゴールデン ウルフ	GEMBALLA以外のドイツ車に乗っている ★9 なし

エリア	登場	ゾーン	ライバルNO. ライバル名	条件1／条件2
首都高	2部	湾岸線下り	S-290 マーク・オブ・アウトバーン	イギリス車かイタリア車に乗っている ★10
				なし
	2部	湾岸線下り	S-291 ZERO	日付がゾロ目の日
				なし
	2部	湾岸線下り	S-292 ホワイトレボリューション	エンジンチェンジを行なったクルマに乗っている
				なし
	2部	湾岸線下り	S-293 深夜の某営業マン	オドメーターが1000km以上のクルマに乗っている
				日曜日から木曜日
	2部	横羽線上り	S-294 金髪大阪人	ワゴン車に乗っている ★11
				なし
	2部	横羽線上り	S-295 ジェントルレイン	天候が雨の日
				SKYLINE(KPGC110)に乗っている
	2部	横羽線上り	S-296 爆走高学歴	空港西から昭和島JCTのあいだを、ハザードをつけて走る
				なし
	2部	横羽線上り	S-297 エキゾチック バタフライ	2000万CP以上所持している
				新環状左回りのチーム、WIND STARSのステッカーを貼っている
	2部	横羽線下り	S-298 ナイトロケット	特殊B.A.D.ネームが付いている
				なし
	2部	横羽線下り	S-299 SPEEDBOX	横羽線下りのチーム、COMMANDERを倒す
				なし
	2部	横羽線下り	S-300 僕ちん@渋谷	名古屋エリアと阪神エリアで、それぞれ50勝以上する
				なし
	2部	横羽線下り	S-301 サンタアガタの猛牛	クルマを2台以上売却する
				なし
	2部	横浜環状左回り	S-302 ゴーストソウル	生麦からスタートする
				なし
	2部	横浜環状左回り	S-303 波乗り海坊主	3の倍数の日
				駆動方式が4WDのクルマに乗っている
	2部	横浜環状左回り	S-304 N塚氏	横浜環状右回りのチーム、INFINITYを倒す
				RX-7(FD3S)に乗っている
	2部	横浜環状左回り	S-305 NOB	ボディ剛性とマフラーがノーマルのクルマに乗っている
				なし
	2部	横浜環状右回り	S-306 くの字の「ま」	S-307 オビ=ワン・ケノーリを倒す
				なし
	2部	横浜環状右回り	S-307 オビ=ワン・ケノーリ	S-308 やまっちを倒す
				なし
	2部	横浜環状右回り	S-308 やまっち	S-309 レッツらGO!を倒す
				なし
	2部	横浜環状右回り	S-309 レッツらGO!	ナンバーを11-11にする
				なし
	2部	首都高全線	S-310 不明	すべてのライバルを倒したあとの晴れの日
				なし
名古屋	1部	環状線	N-117 ハイパーグループ	火曜日に東別院からスタートする
				なし
	1部	環状線	N-118 スノーダンサー	天候が雨の日
				ボディペイントをしたクルマに乗っている
	1部	環状線	N-119 マニアック ブンブン丸	10の倍数の日に字光式ナンバーのクルマに乗っている ★12
				なし
	1部	環状線	N-120 真夜中の黒い太陽	鶴舞南JCT付近のピットエリアに3回以上入る
				なし
	2部	環状線	N-121 名古屋の白豹	80年代の日産車に乗っている ★13
				なし
	2部	環状線	N-122 魅惑のマジシャン	同じクルマを2台以上所持している
				なし
	2部	環状線	N-123 10万kmロータリー	オドメーターが100km以下のクルマに乗っている
				なし
	2部	環状線	N-124 YV渡さん	軽自動車に乗っている ★14
				金曜日か土曜日
	2部	東名阪左回り	N-125 夢幻の光影	GT-Rに乗っていると、甚目寺南付近に停車している ★15
				なし
	2部	東名阪左回り	N-126 クソチンパン	名古屋エリアで100勝以上する
				なし
	2部	東名阪左回り	N-127 ターボマン	N-126 クソチンパンを倒す
				NA車に乗っている
	2部	東名阪左回り	N-128 WEST5号機	月曜日
				バトル時に340km/h以上出したことがある
	2部	東名阪右回り	N-129 グレート塾講師	駆動方式がFFのクルマに乗っている
				シフトアシストOFF
	2部	東名阪右回り	N-130 衝撃のホワイトドッグ	第2部のボス(S-259 迅帝、N-116 ザ・ナイト、H-133 神の川尻)をひとり以上倒す
				なし

エリア	登場	ゾーン	ライバルNO. ライバル名	条件1／条件2
阪神	1部	環状線上回り	H-142 POU@MSR	H-143 ミストラル@MSRにバトルを挑む なし
	1部	環状線上回り	H-143 ミストラル@MSR	金曜日か土曜日 なし
	1部	環状線下回り	H-144 EIC@MSR	H-142 POU@MSRとH-143 ミストラル@MSRを倒す なし
	1部	環状線下回り	H-145 スポーツ新聞マニア	日付の数字の合計がカブ(下ひとケタが9)になる日 なし
	2部	環状線上回り	H-146 なにわの夜王	金曜日に長堀付近を、ホーンを鳴らしながら走る なし
	2部	環状線上回り	H-147 FDともさん	土佐堀～堂島のあいだにあるピットエリアに3回以上入る なし
	2部	環状線下回り	H-148 ビートイグニッション	レベル3以上のマフラーを装着していると、長堀付近に停車している なし
	2部	環状線下回り	H-149 漆黒の六連星	ナンバープレートをOFFにする なし
	2部	湾岸線上り	H-150 湾岸ランナー時紗	バトル時の走行距離が3km以下で勝利したことがある なし
	2部	湾岸線上り	H-151 ファイヤーレジェンド	L型(直列)エンジンのクルマに乗っている なし
	2部	湾岸線上り	H-152 オリマブ	3連勝してから天保山～波除を走る なし
	2部	湾岸線下り	H-153 ストーキングハンマー	阪神エリアに20日以上滞在 ★16 なし
	2部	湾岸線下り	H-154 [illegible]	首都高の横浜環状左回りのチーム、Team ALPHAを倒す なし
	2部	湾岸線下り	H-155 YOO@TFB	H-148 ビートイグニッションを倒す BGMのボリュームを最大にしている
	2部	堺線上り	H-156 マガジンZ	FAIRLADY Z(Z33)に乗っている ガレージにZ33以外のFAIRLADY Zがある
	2部	堺線上り	H-157 疾風のファンファーレ	1億CP以上所持している なし
	2部	堺線上り	H-158 ミスターオレンジロード	オドメーターが300km以下のクルマに乗っている ナンバーが熊本になっている
	2部	堺線下り	H-159 ザ・ピンボール	H-118 灘の検非違使、H-125 予告なき強風と戦ったことがある なし
	2部	堺線下り	H-160 [illegible]	阪神エリア湾岸線上りのチーム、Low Positionを倒す 車高を限界まで低くしている

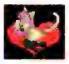
★1 毎週月曜から金曜のなかの1日が、ランダムで決定される。

★2 スバル車をベースとしたカスタムカーは含まれない。

★3 1日1回以上のバトルキャンセルは無効。

★4 デトマソ、ダッジ、フォード、ゲンバラ、GM、ロータス、メルセデスベンツ、フォルクスワーゲンのいずれかのメーカーのクルマに乗っている。それらをベースとしたカスタムカーは含まれない。

★5 下の3種類のうちのいずれかのステッカーを貼る。



★6 VIPカーリスト

NISSAN	CIMA(GNF50)
	CEDRIC(HY34)
	GLORIA(HY33)
TOYOTA	CELSIOR(UCF30)
	ARISTO(JZS161)
MERCEDES BENZ	S-CLASS(E140)
	SL-CLASS(GH230)
	500E(E124)
CUSTOM	BLOOD HOUND(J161CuBH)
	GRIEF PLUTO(F30CuGP)

★7 80年代カーリスト

ISUZU	PIAZZA(JR120)
MAZDA	RX-7(FC3S)
	RX-7(SA22C)
MITSUBISHI	LANCER EX(A175A)
	STARION(A187A)
NISSAN	FAIRLADY Z(HGZ31)
	FAIRLADY Z(HGS130)
SUBARU	ALCYONE(AX7)
TOYOTA	COROLLA LEVIN(AE86L)
	SPRINTER TRUENO(AE86T)
	COROLLA FX(AE82)
	MR2(AW11)
GM	Firebird(S87)
LOTUS	Turbo Esprit(82TE)
CUSTOM	TAIL GUNNER(FC3SCuTG)

★8 ダッジ、フォード、GMのどちらかのクルマ。

★9 メルセデスベンツ、フォルクスワーゲンのどちらかのクルマ。

★10 ロータス、デトマソのいずれかのクルマ。

★11 ワゴン車リスト

DAIHATSU	MOVE(L902S)
SUBARU	LEGACY TOURING WAGON(BH5)
SUZUKI	wagon R RR(MC22S)
TOYOTA	bB(NCP31)

★12 ナンバープレートのひらがなを"ろ"にすると字光式になる。

★13 フェアレディZ(HGZ31)かフェアレディZ(HGS130)のどちらか。

★14 軽自動車リスト

DAIHATSU	Copen(L880K)
	MOVE(L902S)
SUZUKI	wagon R RR(MC22S)
	Cappuccino(EA11R)

★15 BNR34、BCNR33、BNR32、KPGC110のいずれか。

★16 ほかのエリアに移動しなければ、第1章から継続して20日以上滞在していてもオーケー。

隠し要素について Secret

リプレイ時に隠しボーカル曲 Secret

下の表に登場するライバルと相手のホームグラウンドとなるゾーンで対戦し、なおかつそのときのバトル時間が1分30秒を超えると、リプレイ時にゲーム中ここ以外では聴くことのできない、隠しボーカル曲が流れる。しかも各エリアごとに異なる3曲が用意されているという凝りようだ。下の11人のライバルとバトルをするときは、なるべく長いバトルになるように計算しておこう。

エリア	章	ゾーン	ライバルNO. ライバル名	タイトル
首都高	1部	新環状右回り	S-280 グラマラス マミ	feel love
	1部	新環状右回り	S-281 ラズベリーキッス	
	2部	新環状右回り	S-283 キューティーヒップ	
	2部	湾岸線上り	S-288 12時過ぎのシンデレラ	
名古屋	2部	環状線	N-035 炎のまゆりん	FLASH
	2部	東名阪右回り	N-086 ブルー ローズ	
	2部	東名阪右回り	N-105 二代目女将	
	2部	東名阪右回り	N-128 WEST5号機	
阪神	1部	環状線	H-021 挑発のボンデージ	STEP TO THE FUTURE
	2部	湾岸線上り	H-152 オリマブ	
	2部	堺線上り	H-157 疾風のファンファーレ	

ニトロ発動 Secret

これはエンジンチューンをLEVEL1以上施しているNA車のみ使用可能な隠し要素で、コースインするときにSELECTボタンを押しっぱなしにすると、愛車にニトロが装備される。これはターボ車のブーストアップ同様、バトル中にSELECTボタンを押すとエンジンパワーが増大するもので、ニトロを使用するとタイヤから火を噴くエフェクトが追加される。NA車でがんばり続けたいユーザーには朗報だが、残念ながら使用できるのは、1日3回までと回数が制限されている。

ニトロ発動中はなんとタイヤから火が！　ゲームならではの演出。

ブーストアップとは違い、一定時間が経つと効果は切れてしまう。

特殊天候を意図的に発生

Secret

FREE RUN、TIME ATTACK、VS BATTLEの各モードと、RIVAL LISTからダイレクトにバトル相手を選ぶときに、意図的に雪、雷、霧といった特殊な天候を発生させることができる。まずコースセレクト時に天候は雨を選択。そしてコースインするときに各天候に対応したボタンを押しながら、シフトアシストを決定すればオーケーだ。

霧

L2 ボタン

視覚的効果以外はとくに影響はないので、この雰囲気を楽しもう。

雪

L1 ボタン

路面はスリッピーになるがエンジン温度は上昇しにくいメリットがある。

雷

R2 ボタン

こちらも視覚的効果以外の意味はない雷。リアルなSEにも注目しよう。

One Point

Column

キープガレージとは

自分のゴーストである600人目のライバル、"不明"を倒すとQUESTは完全クリアとなる。そしてこの完全クリア後、メニュー画面から再度QUESTを選択すると、そこにKEEP GARAGEという項目が追加されている。このKEEP GARAGEはいわばQUESTの2周目的モードで、ライバルのみリセットされ誰も倒していない状態に戻り、あとは1周目で使用したマシンはすべてそのままの状態でガレージにあり、加えて車種、チューニングパーツのすべてが最初から買えるという内容になっている。

また通常なら1台のマシンで2000kmの走行距離を稼がないとクリアにならないエンジンチェンジも、最初からメニューに追加されているというサービスぶりだ。つまりいきなり最強スペックのマシンに乗ったままQUESTを最初から始められるわけで、これならゲーム展開は速いし勝率100パーセントも夢じゃないはず。ちなみに一度KEEP GARAGEを選択してしまうと、1周目クリア直後のCONTINUEプレイはできなくなるので注意しよう。

まずは自分のゴーストである600人目のライバル、"不明"を倒そう。

QUESTを選択すると、CONTINUEの横にKEEP GARAGEが追加されている。

1周目ではロックされていた要素も、すべて最初からオープンになっている。

なんといっても嬉しいのは、エンジンチェンジが最初から行なえることだ。

ZERO ONE

Interview

首都高バトル01開発者インタビュー

『首都高バトル』制作スタッフが赤裸々に語る、『01』開発エピソードの数々。
プロデューサー木村氏のあまりにフランクなトークでつぎつぎと明らかになる、
超現場主義&放任主義の『首都高バトル』制作チームの素顔とは!?

元気株式会社　プロデューサー

木村智治

Kimura Tomoharu

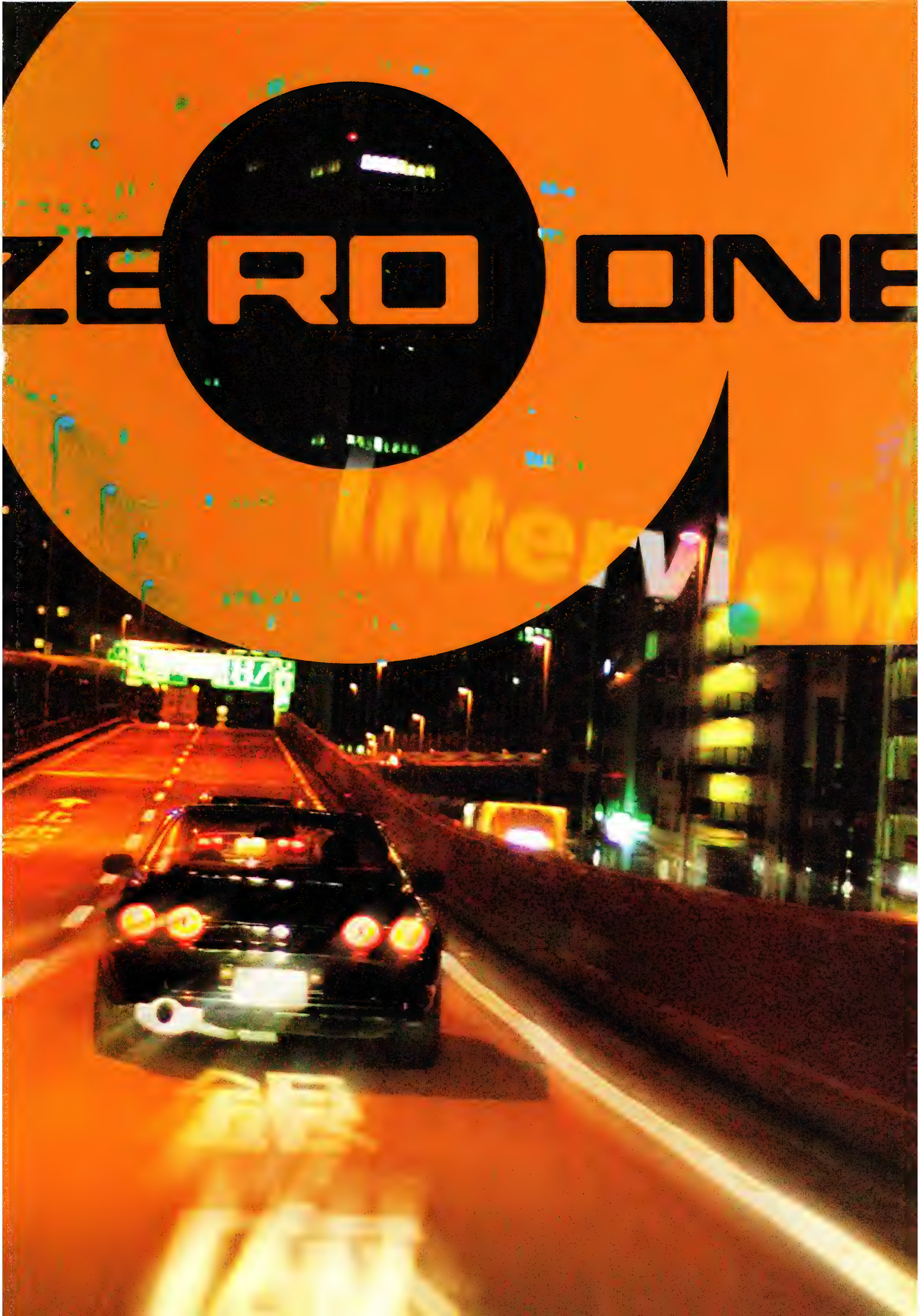
「首都高バトル」シリーズや「剣豪」シリーズのプロデュースを担当。今回のインタビューではそのファンキーなキャラをいかんなく発揮!

元気株式会社　企画担当

島博晃

Shima Hiroaki

過去には「湾岸ミッドナイト」の企画を担当。「首都高バトル」シリーズには今作が初参加となる。木村氏とは対照的に静かなキャラクターを発揮!


ZERO ONE
Interview

『首都高バトル』は『ドラクエ』並のロングラン？

――コンスタントにシリーズを重ねている『首都高バトル』シリーズですが、この『01』で何作目になるんですか？
木村 スーパーファミコンの時代から数えると8作目になります。
――もう8作目ですか。『ドラクエ』[*1]とタメはってますね。
木村 そうですね(笑)。『首都高』は初期の作品のころは基本的に開発に任せっきりでやってたんです。でもドリームキャスト版[*2]を作るときに、より綺麗なレースゲームを作ろうっていうテーマを掲げまして、僕はそこからプロデューサーとして深く関わるようになりました。
――ドリームキャスト版というと、初めてSPバトルが採用された『首都高バトル』ですよね。
木村 プレイステーション版[*3]までの『首都高』は、あまりコースをリアルに再現していなかったし、コースを周回してどっちが速いかってゲームだったんですが、そこでちょっとなにか新しい遊び方はないかな、ということでいろいろ研究しまして。ドリームキャスト版で初めてSPバトルを採用しました。
――つまり木村さんのプロデュース体制になってから、SPバトルをはじめとしたいまの『首都高』のスタイルが築かれたわけですね。
木村 そうです。
――では島さんの『首都高』との関わりかたというのは。
島 過去に『湾岸ミッドナイト』[*4]を担当したんですが、『首都高』シリーズは僕は『01』が初めてです。今作ではディレクションと企画全般を担当しています。

続編モノなのに毎回が新作！

――『首都高』シリーズっていうのはもうすでにシステムの基本部分は完成してると思うんですが、新作を作るときまずどのあたりから着手していくんですか？
木村 今回はまず僕のほうから絶対に大阪と名古屋を入れよう、という話をしました。首都高のコース自体をどんどん大きくしていく方向性でもよかったんですよ。外環自動車道[*5]まで作ったりとか。でも大阪の高速にも名古屋の高速にも環状線ってあるよね、って話をしまして、まずこの2コースを追加収録するところから企画がスタートしました。しかも今技術的にちゃんと実寸どおりでコースを作れるようになりましたし、まえから大阪の環状はアツイと聞いてたので、コレはぜひ入れたいなと。で、コースが決まるとライバルの数とかボリューム面も決まってくるんで、だんだんとそういう流れで開発はスタートしてますね。でもいきなり島のほうから今回ライバルが1200人ぐらいになってしまうんですが、とか言われたりして。それは誰がデバッグするんだよって(笑)。さらにコースもすべてリニューアルしてますし、クルマに関してもカスタマイズを充実させていたらモデリングを一から作り直しになったので、いろいろ大変なことはありましたね。
――前作からの流用部分っていうのは、実際少ないわけですよね。
木村 ある程度は流用できますが、ほとんど作り直してますね。プロデューサーの立場から言わせてもらえば、「なんで使い回さないの？」って話なんですけど。開発側にはこだわりの人間が非常に多くてですね……。
――『首都高バトル』って、新作が出るたびに中身をほとんど作り直してる印象があるんですけど。
木村 作り直して……ますよね(笑)。もうやめようよ、って言いたくなるほど。
――このへんは現場を仕切る島さん的にはどうなんですか？
島 そうですね、大変ですけど現場の意見がそうなんで……。
――そういう意味では非常にモチベーションの高い、いい開発チームで作られてるわけですよね。
木村 効率は悪いですけどね(笑)。
――ひたすらクラッシュ&ビルドをくり返すという……。
木村 とくに今回はガラリと変わりましたからね。僕はこれからは今回作ったエンジンをベースに開発していくと思ってるんですが、開発のスタッフはすでに新しい物作る気満々ですよ。
――マスターアップした直後にもうつぎのことを考えてるんですもんね。そう考えると『首都高』は続編が出続けるゲームですよね。
木村 まぁ『首都高』ではないにしろ、なにかしらレースゲームは作り続けていくでしょうね。

『首都高バトル』と『街道バトル』

――今作の開発期間や制作に携わった人数というのは、どのくらいなんですか？

***1 ドラクエ**
ご存じRPGビッグタイトル『ドラゴンクエスト』シリーズのこと。ちなみに『首都高バトル』シリーズ1作目となる『土屋圭市 首都高バトル'94』がスーパーファミコンで発売されたのは'94年。ファミコンで『ドラゴンクエスト』が発売日されたのは'86年だ。

***2 ドリームキャスト版**
'99年に発売されたドリームキャスト版『首都高バトル』で初めてSPバトルが採用された。その後ドリームキャストでは'00年に『首都高バトル2』が発売されている。

***3 プレイステーション版**
プレイステーションでは'96年に『首都高バトル DRIFT KING 土屋圭市&坂東正明』が、'97年に『首都高バトルR』が発売されている。

***4 『湾岸ミッドナイト』**
ヤングマガジンで好評連載中のコミックを題材にした作品。まずアーケード版が'01年にナムコよりリリースされ(制作は元気)、その後'02年に元気よりプレイステーション2版が発売された。チューニングカー同士のバトルをドラマティックに描いた原作コミックは、多くのファンを虜にしている。

***5 外環自動車道**
東京郊外を環状で結ぶ自動車道。現在、関越道大泉JCTから常磐道三郷JCTまで開通している。

木村　期間は『湾岸ミッドナイト』が終わってからですから、1年ちょいですか。でもそのまえから企画は始まっていました。人数的には、開発当初はそんなに大勢いないんですけど、最終的には30人くらいのチームになります。
──このまえ発売された『街道バトル』[*6]のチームは、『首都高』と同じチームなんですか？
木村　何人か同じ人間もいますが、基本的に別チームです。
──でも『街道』でのノウハウがいくつか『首都高』にも反映されてますよね。
木村　そうですね。挙動関係は『首都高』向けにチューンされてますが、基本部分は『街道』の物を使ってますし、プログラム的な部分ではいくつか共有してます。クルマとかはまったく作り直しになってますがね。……使い回せばいいのに。
──(笑)。ではレーザー計測[*7]によるコース作成とか、1VS2バトルとかは、『首都高』での採用を睨んで『街道』で試したわけではなく、まったく別の流れなんですね。
木村　ええ、1VS2バトルは『湾岸』で実験的に入れてましたし。共有してるのはごく一部分です。

人形は顔が命　レースゲームは挙動が命

──レースゲームを開発していくうえで、クルマの挙動のチューニングっていうのがいちばん難しいのかなって思うんですけど。
木村　今回挙動も全部作り直しています。『街道』のものをベースにしてるんですけど、『街道』はドリフトがメインで、平均速度も120～130km/hで走るっていうゲームですけど、『首都高』は300km/h以上で走る場面もあるゲームでしたが、アレンジはしてます。それと『首都高』は簡単に操作してもらいたいんで、車線変更がラクにできるようにとか、その辺の調整には時間をかけました。全体的に、前作よりややドリフトしやすい方向に落ち着いてますね。あと僕がずっとやりたかったのは、路面のギャップでクルマが跳ねてほしい[*8]、飛んでほしいっていうのがありまして。いままでずっと無理だったんですが、今作ではついにそれが反映されて僕は幸せですね。
──確かにあの段差の表現はいかにも首都高っぽいですよね。そういう挙動のチューニング関係は、みんなで意見を出し合って決めるものなんですか？
木村　ウチで一番挙動にうるさいのは社長です。社長が「うん」と言わないとダメなんです。
──挙動に社長のハンコがいるんですね。
木村　この社長のハンコもですね、昨日ポンと押されたものがつぎの日「やっぱダメ」ってなったりするんですけど。でもウチの挙動担当のメインは社長ですよ。

スタッフの愛から生まれた数々の新要素

──名古屋大阪コースの収録以外で、『01』で絶対に入れようと思っていた要素はありますか？
木村　天候変化ですね。『首都高』ってどうしてもゲーム的に時間は夜間限定になるんですけど、ユーザーさんから昼間も走りたいっていう要望を非常に多く貰ってるんですね。確かに夜間だけだと風景は似た感じにしか見えないじゃないですか。そこで「リアルタイムに時間を変えられない？」ってデザイナーとかプログラマーに聞いたら、「それだけはホントに勘弁してくれ」といわれまして。そのかわり天候変化を入れれば見栄えも変わりますし、これは採用しようと。
──そのほかの面においては、純粋に進化させるというか……。
木村　ボリュームアップですよね。ライバル数とか、コースとか。ただシステム面で言えばエンジンチェンジは新しい要素ですよね。もともと開発の人間がぜひやりたいと言ってまして、普通の人はこのクルマにこのエンジン載せて、なんてわかんないよ、と思ってたんですけど、絶対ハチロクで最後までクリアしたい！　って言うような人たちに対しての救済策としてはアリかなと。
──まさにマニア向け、と。
木村　途中でクルマを乗り換えないと絶対クリアできないのが嫌だって意見が、ユーザーさんからも、開発のほうからも上がってきてたんですよ。
──開発のほうからも。
木村　「カプチーノで最後まで勝ちたい！」とか。前作はラブパワーシステム[*9]っていう特別なチューンを施せたんですけど、それを原型にしつつ、今回はエンジン載せ替えを可能にしました。
──なんていうか、話聞いてると熱い開発チームですよね。
島　ボディペイントツールとかも凝りすぎですしね。
──あれは狂ってますよね！
島　もう、ここまでヤッていいのかな、っていう(笑)。アレだけで1本のソフトになりそうな勢いですから。これも開発スタッフのほうから、「こういうのできるけど？」って言われて。

***6　『街道バトル』**
『首都高バトル』シリーズで熟成したSPバトルシステムを、峠道でのバトルに応用した作品。レーザー計測による実寸コース制作を初めて採用した作品でもある。プレイステーション2で'03年2月に発売。

***7　レーザー計測**
実際の道路にレーザーを照射して、道幅や高低差などの実寸データを計測。そのデータをもとにゲーム中のコースを作成するという、ある意味究極のコース取材。

***8　クルマが跳ねる**
過去の作品ではタイヤが地面から離れることはなかったが、今作ではついに可能に。ツギハギだらけで路面の悪い首都高の雰囲気をよく再現している

***9　ラブパワーシステム**
前作『首都高バトル0』で採用されていたシステム。1台のクルマに長く乗り続けていると(オドメーター3000km以上)、通常は選択できないチューニングメニューが出現する

*10
八重洲線
神田橋JCTから汐留JCTのあいだを結ぶ首都高の路線。実際の首都高でもなかなか利用する機会のないマニアックな路線だ。

――「できるけど？」って言われたらやるしかないですよね。
木村 スタッフも非常に前向きでして、いろいろやりたいことがいっぱいあるみたいなんですよ。なんか作ってるうちに楽しくなってきて、盛り上がっちゃうみたいです。
――そういう意味ではチーム全体クルマ好きというか、『首都高』シリーズに対する愛がありますよね。
木村 愛と同時に飽きもあるんですけど。もうシリーズ長いですから。メインの開発メンバーは4作ぐらいは関わってますからね。

『首都高』開発チームは超現場主義！

――制作中に削っていった要素や、逆に途中で増えた要素などはありますか？
木村 しょうがなく削った要素はいっぱいあるなー。
島 画面中のクルマのボンネットの中にちゃんとエンジンが入ってて、内装もあったりとか(笑)。
木村 俺、それ凄い惹かれて絶対やるべきだって言ったんだよ(笑)。8台くらいは作ってたよね。ボンネットの中にエンジンも作りましょう、内装も作りましょうとか言ってきて、本当に作っちゃうんですよ。でもそれ100台ぶん作れんの？　って聞くと「ちょっと無理」とか言って8台でやめちゃったんだけど(笑)。
島 天候変化の種類も増えていきましたね。
木村 雪とかね。技術的にコース上に積もらせることは無理なんで、いや、そもそも高速に雪積もったら普通通行止めになるんですけど、まぁ積もらない程度に演出としてならイイかな？　と。
島 雷とか霧も、あとから追加していったものですね。
――それと今回コースを実寸で再現っていうのは、最初から企画していたことなんですか？
木村 そうですね。スタッフのほうから「絶対実寸で作らせてくれ」と。
――やはり現場から！
木村 「絶対に」と言われましたけど、僕は「なんで？」って。
――「なんで？」って(笑)。
木村 いや、コース幅が狭くなるぶんゲームとしては難しくなるわけじゃないですか。だからゲームがつまらなくなるんじゃないの？　って聞いたんですけど、もしダメだったらあとで拡げますって言うんで(笑)、僕もじゃあイイよって。おかげでコースが全部作り直しになったんですけど。あと八重洲線[*10]が今回ピットエリアになってるじゃないですか。それも理由があって、ある日スタッフが「ところで八重洲線って作るの凄い大変なんですけど」って打ち明けてきまして(笑)。あそこ地下に潜ってるんで、資料やデータがないんですよ。コースとしても狭いですし、そのスタッフも「ぶっちゃけここ通る人いるんですかね」って言いだしまして。
――あー。確かに八重洲線の痛いところですね。
木村 あまり意味ないのかもねー、なんて言ってたら、島のほうから今回ピットの要素があるんですよと。じゃ八重洲線はピットにしよう！　ってことで綺麗に収まってしまいました(笑)。
――とんでもなく長いピットですけどね。

コース開発の基本はまず現場取材から

島 ピットエリアも、一時期は全パーキング取材してましたね。
木村 全部作ろうとしてたんですけど、ちょっと時間がなくて。
――でもリアルにできてますよね、辰巳とか。コースとかは航空写真使ったり資料があると思うんですけど、パーキングってもう普通に取材するしかないですよね。
木村 ビデオ持って取材ですね。僕なんかよく首都高使うんですけど、できた物と実際の見え方が違うとそれをデザイナーに伝えるんですよ、そうすると彼らも意地になって「じゃあいまから取材に行ってきます」なんて言い出して、また取材し直してきますからね。
――でも名古屋、大阪のコースに関しては、会社が東京にあるぶん「じゃあいまから」ってわけにはいきませんよね。
木村 だから多少は大変でしたね。当然関西方面も綿密に取材はしましたけど、首都高と比べてみると建物の見え方がちょっと違う部分があるかもしれませんね。でも実際ゲームでできたコースを見たあと大阪に行ったんですけど、「あ、ココじゃん」って感じでしたから、意外と完成度は高いな、と。
――プロデューサーが「意外と」って。そういう建造物関係でいえば、目立つランドマークっていうのは多少位置などを調整してたりするんですか？
木村 いや、ほぼ同じ位置です。
島 前作だと東京タワーがちょっと見えにくかったんで、タワーを大きくしてコースに近づけたんですけど、今回は完全に実際と同じ場所です。
――いろんなコース脇のランドマークは、

コース同様地形的にもサイズ的にも実寸どおりなんですね。でもそうすると、逆に存在するのに見えないランドマークとか出てきますよね。名古屋城[*11]とか。

木村 あれは見えないですね(キッパリ)。あれはリプレイ用です。普通にコースを走行してるときは見えないんですけど、あったほうがいいよねってことで、スタッフにリプレイで見えるようにするからって言って作ってもらいました。

――コース取材というのは、おもにビデオで撮影するんですか？

島 そうですね。クルマの前後にビデオを設置して、走りながら撮影します。

木村 機材の台数があるときは、左右にもカメラを足して景観も撮ったりします。

――景観を作るのも大変ですよね。開発中に新しい建物が建ったりとかすると、それをあとからフォローしたりもするんですか？

木村 まぁ何もかも再現するわけではないですから、よく見える物はキッチリ作りますけど、それ以外の部分はそれなりに省略してます。ただ目立つランドマークの再現には苦労するみたいですね。

――あと今作で非常に驚いたのは、高速コース以外の下道まで、見えるところはちゃんと再現されてますよね。首都高の湾岸線に並行して走っている国道357号線[*12]とか。

木村 それはコースデザイナーのこだわりですね。

――やはりこだわりですか(笑)。

木村 それはそのデザイナーがずっと気にしてた部分で、リプレイ画面とかでカメラが左右に動くと、どうしてもコース外も映してしまうんですよ。そうするとコースの外に地面がないことがバレちゃう。で、彼はそれがイヤだってことで、ずっと下道も作りたかったみたいですね。だからその勢いでレインボーブリッジの橋桁まで作っちゃってですね、見えないのに(笑)。

――マジですか！

木村 リプレイでカメラが動いても、そこは見えないんですよ。無駄なんじゃないの？ って思うんですけど。こういうのやめようよっていう。

首都高の支線が閉鎖されたワケ

――しかしコースデザインもすごいですよね。東京から横浜まで行って帰ってこられるんですから。ゲームなのに。

木村 今度は東名で名古屋行って中央で帰ってこようってプランもあって。

――昔東名レース[*13]ってのもやってましたからね。

木村 キャノンボール[*14]みたいなヤツですよね。技術的にはできるんですけど、おもしろいかどうかは別にして(笑)。でも以前、熱心なユーザーさんが封書で"未来の首都高バトル"っていうのを送ってくれまして、またそれがまだ未開通の高速まで全部フォローされているという、濃い内容なんですよ。でも実際に、首都高に関しては3号渋谷線、4号新宿線って支線があるじゃないですか。あれをゲームに組み込んだら面白そうだな、とは思ってるんですけどね。ただSPバトルはコースがループしてないと成立しにくいんで、その辺で良いアイデアがあれば採用したいところなんですけど。

――ぜひ支線も走れるようにしてほしいですね。今作では支線の分岐[*15]は壁で塞がれちゃいましたけど、前作まではあそこからガレージに帰れたじゃないですか。あれが自分の家に帰るみたいでなんかよかったんですよ。

木村 ホラ！　そういう人いますよね！　今回支線の分岐を全部塞いじゃったっていうのは、開発チームの中でも揉めたんですよ。あるとき、ただガレージに戻るためだけの要素だったらいらないんじゃないですか？ってこの島が言いだしたんですよ。

島 (苦笑)。

木村 でもあそこから出てガレージに戻るのがいいんだよ、ってえんえん言ってるスタッフがいたんですけど、島にはそれが全然伝わらなくて。けっこう2ヵ月ぐらいは揉めてたんじゃないですかね？

――大問題だったんですね(笑)。

木村 ライバルが勝手に出てってドロー[*16]ってどういうことだよ！　とかですね(笑)、いろいろありまして結局塞ぐことにしたんですけど。

収録車種の基準とビークロスの謎

――今回ついに実車収録となったわけなんですけど、収録車種はどうやって決めてるんですか？

木村 最初スタッフのひとりがリストアップしたものをまとめて、その後開発スタッフ全員に見せて決めています。今回ライセンスを取得していく過程で、交渉中に外車で取れないのが出てきたり、逆に取るつもりがないのが取れたりしたんで、最終的にライセンス取れるやつは全部入れようって事になりました。そういう意味では収録車種に統一感がないのかもしれませんね。

***11 名古屋城**
慶長5年に徳川家康によって建造された城。天守閣に金の鯱を抱くその姿は世界的に有名だが、リプレイ中にしか見ることはできない。

***12 国道357号線**
千葉から神奈川まで、首都高湾岸線と並行して走る国道。

***13 東名レース**
'70年代の走り屋たちが東名高速でくり広げていた非合法レース。海老名パーキングから東京料金所までの区間を競っていた。

***14 キャノンボール**
映画にもなったほどの有名な非合法レース。ニューヨークからロサンゼルスまでの、5000kmの区間を誰がいちばん早く走破できるかを競っていた。

***15 支線の分岐**
今作はゲームに関係ない支線の分岐にはすべて壁が設置され、通行できないようになっている。

***16 勝手に出てってドロー**
前作までは支線の分岐から出るとガレージに戻れるという役目があったので、支線分岐に壁は設置されていなかった。おかげでコーナーを曲がりきれなかったボンクラなライバルが、この支線分岐に勝手に突っ込んでいきなりバトルがドローになることがたまに起きた。

*17
ケンメリとかRX-3

ケンメリはKPGC110のスカイライン、RX-3はサバンナGTを指す。ちなみにケンメリとは、当時のスカイラインのイメージキャラクターであったケン&メリーの略称。

*18
ナイト2000

アメリカのテレビドラマ『ナイトライダー』に登場する、トランザムをベースにしたスーパーマシン。KITTという喋るコンピューターを搭載しており、ボンネットの先端で怪しく光るLEDは多くの若者を虜にした。

*19
ビークロス

あまりに野心的すぎるデザインで登場した、いすゞ自動車の手による未来的SUV(スポーツユーティリティー ヴィークル)。'93年の東京モーターショーで発表された、コンセプトモデルのスタイルを忠実に踏襲して'97年にデビューしたが、誰もがこのスタイルのまま市販されるとは思ってなかった。

*20
S30のフェアレディZ

初代フェアレディZ。日本だけでなく北米市場で大ヒットを記録した。昨年デビューしたZ33型は、このS30型をモチーフにした原点回帰モデルとして有名。『湾岸ミッドナイト』の主人公、アキオが愛車にしているのもこのS30型。

*21
作れたし

『首都高バトル』の過去作品はかなりコミック版『湾岸ミッドナイト』をリスペクトしており、劇中に登場するフェアレディZや黒いポルシェターボが、"それ風"として『首都高』ボスキャラとして登場していた。しかしついにオフィシャルで『湾岸〜』ゲームを作ることができ、積年の思いが成就されたというわけ。

――結構渋いクルマも多いですよね。ケンメリとかRX-3[17]とか。

木村 ああいうのはですね、最近のクルマってスポーツカーが少ないじゃないですか。だから新車ばかり収録すると見た目が地味になっちゃうので、どうしても走って見栄えのするクルマってことで旧車をいくつか入れておくんですね。もともと『首都高』って遊びの要素が多いゲームですから、ナイト2000[18]で遊びたいからファイヤーバード入れたいなあとか、デロリアン収録して空飛ばしたいなあとか、そういうレベルでスタートしてるんで(笑)。

――そのへんはまた権利関係が大変そうですけど(笑)。

木村 まぁ旧車に絡めて言えば、フェアレディZは全車種入っているので注目してほしいですね。僕は個人的にランエボを全部入れてほしかったんですが、スタッフが入れてくれなかったんですよ。

――そんなんでいいんですか、プロデューサーなのに(笑)。

木村 結局そういうのは優先順位なんですよ。でも確かにマニアックかな、ピアッツァとか。

――いすゞ車はマニアですよねぇ。

島 ビークロス[19]とか。

木村 ビークロスは僕もよくわかんないんですけど(笑)。最初のラインアップのときから入ってて、どうしてあれにオーケーを出したのかいまでも不思議です(笑)。

――ビークロスですからねぇ。

木村 しかもそのわりにあれは作るのに凄い苦労したんですよ。資料が少ないっていうか、だからオーナーズクラブのホームページ見たりするんだけど、それも参考にならなかったり。とにかく資料集めが大変でしたね。

――『街道』のときも気になったんですけど、パンテーラとか突然ですよね。

木村 パンテーラはですね、僕が好きなんですよ。

――やっぱりそういうノリなんですね。

木村 『首都高』ってS30のフェアレディZ[20]をずっとボスキャラのモチーフにしてたんですが、前作あたりからもうZはやめませんか、ってスタッフからも出始めまして。たしかに『湾岸ミッドナイト』も作れたし[21]もうイイかなって(笑)。で、走り屋の世界には伝説のパンテーラ[22]が実在していて、そんな話をしていたらパンテーラいいよねって盛り上がっちゃって。そこでライセンス申請したら取れちゃったんですよ。まぁ結局ボスキャラとしては登場しませんが。『街道』にも出てくるっていうのはですね、じつは『街道』のスタッフがパンテーラのライセンス取れたっていうのを聞きつけて、僕の知らないあいだに『街道』に先に収録しちゃってたんですよ(笑)。

――なんか、そんなアバウトでいいんですか(笑)?

木村 うちの会社って、企画書とか仕様書ってもちろんあるにはあるんですが、一度ボツ出しされると全部作り直しになるんで

すよ。そんな流れで社内には"じゃあ最初からカッチリ作らないほうがいいんじゃないか派"と、"カッチリ作ってくれないと困る派"っていうがいてですね、まぁそんななかでこの会社は回ってるという(笑)。

――現場の島さん的には、こういうのどうなんですか?

木村 島はカッチリ派なんですよ。だから現場も島の作った仕様書に沿ってキッチリ回ってるんですが、たまに僕だとか社長だとかが横から現場に直接指示を出しちゃうとですね、現場も変えざるを得ないんですよね。そういう場合はあとから島にフィードバックが行きます。

――それ、島さん的には……(笑)。

島 うーん、ちょっとやりづらいかな? っていう(笑)。

――でもそれが上手く作用する場合もあったり。

島 そうですね。知らないあいだに勝手に入ってるエフェクトがあったり(笑)。霧の天候変化とかもそんななかで生まれた要素ですね。

木村 今回はエフェクトはちょっと遊んでますね。『首都高』っぽくないゲームゲームしたヤツ[*23]が入ってます。

――確かに今作のエフェクトは斬新でしたね。

木村 現場が勝手にがんばってくれるんですよね。放任主義ともいうんですけど(笑)。だから「なんか面白くしてよ」とだけ言っておくんです。そうすると作業が進んでいく。ただあまりスタッフがノリ過ぎるとですね、ある日ブレーキを踏むとボンネットがポッと光る、ヘンなクルマを作り始めたりするんですよ。

――何なんですかそれは(笑)?

木村 いや、なんか、光ってるんです。

――……え? なんでボンネットが光るんですか?

島 いや、僕も木村もなぜだかわからないんです(笑)。

木村 けど、光ってるんです。なんで光ってるんだ? っていう(笑)。でもおもしろいからいいかぁって。

――凄い現場だなぁ(笑)。

超現場主義のテンションが生む驚きのディティール

――そこまで細かく造ってるっていうディティールの部分で、たとえばぜひここは見てほしい、っていう部分はありますか? 個人的に感心したのは、今回排気音とか、排気音が壁に反射する音とかそういった環境音[*24]がよく再現できてるなと思ったんですけど。

木村 それは今回僕がサウンドの人間に注文を入れた部分です。高速って実際に走ってるといろんな音がしますよね。そこでスタッフにあの反響音とかをシミュレートできないの? って話をしたらですね、「やりますよ!」と(笑)。

――負けず嫌いチームだなぁ(笑)。ところであれって単純に効果音ではなく、わざわざシミュレートしているものなんですか?

木村 今回はエンジン音をちゃんと作ろうっていう話は最初からしてまして、実車から音を収録したりもしたんですけど、録った音をどう鳴らすかっていう部分は、ちゃんとシミュレーションして鳴らしています。それもスタッフが勝手に自分で"シムエンジン"とかいう訳のわからないプログラムを作ってきてですね……。

――訳がわからないってことはないでしょう(笑)。

木村 そいつはわざわざアクセルコントローラーまで用意して、ホラ、こういう風に聞こえるんですよって実演してくれるんですよ。だから僕も「いいねぇ、この調子で頑張ってくれたまえ」って奨励しておきましたけど。あとは今回エンジン音というより排気音をもっと出そうってことで、音のバランスを変えたりとかしました。あとは……なんかある?

島 30分に1回だけ飛行機[*25]が飛んでるとか。

木村 あー(笑)。前作のときも飛行機は飛んでたんですが、実際にはこの飛行ルートを飛んでいないって話になったんですよ。まぁウチはこだわりの人間が多いですから。じゃあちゃんと調べようってことになって調査すると、今度はゲーム中まったく見えないところを飛ぶことが判明しまして(笑)。でも飛行機はもう作ってあったんで、せっかくだから見えるとこで飛ばそうと。それでもそのスタッフは「納得いかないなぁ」とか言ってるんで、最後は「いいから飛ばして!」って無理矢理(笑)。

島 かなり調べましたよね、飛行ルートなんかも。

――レースゲーム作ってるとは思えないですよね。

木村 あとお台場の観覧車[*26]とかもですね、あそこのネオンこんな動きしないよって言ったら、ムキになって10分以上もビデオ回して調べてきたきたヤツもいます(笑)。

――なんか都市生活シミュレーションみたいになってますよ。

木村 スタッフみんな、ケチつけられるのがイヤみたいですね。納得するまでとことんやっちゃう。

*22 伝説のパンテーラ

ゲーリー・アラン・光永という日系人がオーナーだった、およそ20年ほども前に最高速度300km/hオーバーを記録した実在するデ・トマソ・パンテーラ。光永氏がアメリカより入手したレース用のV8エンジンを搭載し、レーシングドライバー高橋国光氏のドライブによって谷田部自動車試験場で上記の最高速度を記録。このパンテーラは時速300km/hを記録した1週間後、運転中にクラッシュ。光永氏は帰らぬ人となってしまった。ちなみにこのパンテーラに搭載されていたエンジンは、いまでも現存している。

*23 ゲームゲームしたヤツ

QUESTをプレイしていると、確かに何度かこう思うはずだ。

*24 環境音

トンネル内で反響する排気音や、壁の近くを走ると聞こえる風切り音などが良く再現されている。左の壁に寄ると左スピーカから、右の壁に寄ると右のスピーカーから風切り音が聞こえてくるし、路側帯で壁が途切れると風切り音も一瞬途切れるという芸の細かさだ。

*25 飛行機

じつは3エリアとも上空で飛行機が飛んでいる。名古屋では比較的よく目撃するが、首都高、阪神ではなかなか見られない。

*26 お台場の観覧車

首都高湾岸線、13号地付近からバッチリ見える観覧車。年間200万人の利用があり、16分かけて1周する。料金は消費税込みで900円(4歳以上)。

シンプルになったチューニング

──チューニング関係は今回シンプルになりましたよね。

木村 前作のように、エンジンとマフラーのパーツレベルに相関関係があるようなものをなくして、とりあえずお金をかけていけばマシンが速くなるようなバランスにしました。

──ゲーム進行に対するCPの獲得額も、前作よりたくさん入手できますよね。

木村 そこもちょっと揉めたんですよね。お金の設定とかなぜか知らないけど僕が決めてるんですが。

──なぜか知らないって事はないでしょうけど(笑)。

木村 まぁそのお金の設定は最初ケチケチで作るんですよ。それで試しにプレイしてみて、ここは足りないかなって部分を増やしていくんです。今作はエアロパーツとかいろいろと変えて楽しんでもらいたかったんで、いままでよりは多めに入手できるように設定しました。ただエアロも全部カーボンで組んでしまうと足りなくなるような、それくらいのバランスです。でもチューン自体のお金は高いんで、途中でボーナスっていう形でCPを与えたり、そういう方法でバランスを取ってます。

──難易度に直接関わってくるだけに、簡単にお金増やしました、ってだけで済む話でもないと。

木村 そうですね、全体のバランスを見ながら決める部分ですね。

やりすぎたドレスアップ

──今回はドレスアップできる箇所が、もはややりすぎって所までできてますよね。

木村 いや、まだまだやりすぎじゃないですよ(笑)。

──でもウィンドウの透明度とか、ボディの反射率[*27]とかをいじれるって異常ですよ(笑)。

木村 スタッフが例のごとく「できるけど?」って持ちかけてくるんで。ウィンドウの透明度変えたい人って少ないと思うけど(笑)、できるなら入れとこうかと。ライトのアイラインに種類[*28]があったりっていうのはやりすぎかなと思いましたけど、担当したデザイナーはまだまだやりたいみたいですよ。

島 スタッフの暴走ですね。

──でも最初どう思うんですか? 「ボディの反射率が変わるんですよ」って言われて、それを見たとき。

島 あぁ、変わるなーって。

──ナンバープレートにしても、ダッシュ置き[*29]ができたりとか(笑)。あれ、かなりツボを突いててうれしかったですけど。

木村 アレうれしかったですか? よかったー、やって(笑)。

開発者が薦める「首都高バトル」攻略法

──QUEST攻略のコツなんかをお伺いできれば。

島 最初に買えるクルマは、どれを選んでもそんなに大きな差はないですが、シルビア系やFC、Z31、FTOなんかがいいですね。

木村 けっこう最初に安いクルマ買っていきなりチューンに回そうって人も多いみたいですけど、あまり安いクルマで始めるとあとで苦労するので、島が言ったあたりのクルマで始めるのがオススメです。

島 コースで言えば、首都高から始めるのがベストです。

木村 首都高がいちばんライバルが多いんで、CPが最初から結構な額を稼げるんですね。

島 追加される新規車種も首都高がいちばんバリエーションが多いですね。

島 名古屋なんかは一見単純なコースなので楽そうに見えますけど、直線と4つのコーナーだけなんで、パワーのないクルマで名古屋から始めちゃうとかなり苦労すると思います。

木村 でも名古屋はトヨタ系のクルマがたくさん出るんで、トヨタ好きの人にはオススメですね。

──チューニングはどこから手をつけるのがイイですかね?

島 最初はエンジンですね。

──やはりパワーが重要と。

木村 いちばん有効なのは軽量化なんですよ。車の性能全体が底上げされますから。このゲームはトルクウエイトレシオ、つまり加速力が非常に重要なんで、車を軽く作ると非常に有利なんですね。あとはとにかくエンジン。今回はマフラーはそれほど効果はありません。

島 あと今作は水温、油温の概念があるので冷却系は重要です。ココをおろそかにしてるとすぐにエンジンがタレてきます。

──その他の要素はどうでしょう。

島 サスペンションはとにかく装着しないことにはセッティングができないですから、レベル1ぐらいの物でも最低限入れておかないとダメですね。

***27**
ウィンドウの透明度とかボディの反射率
ここまでこだわったレースゲームはおそらく世界初。

***28**
ライトのアイラインに種類
ここまでこだわったレースゲームはおそらく、おそらく世界初。

***29**
ダッシュ置き
ダッシュボードに置くこと。走りながら置くことはではない。

今後の『首都高バトル』はどこへ向かうのか？

――では最後に、今後の『首都高』はどうなっていきますか？　たとえばオンライン化とかは研究してると思うんですけど。

木村 そもそもずっとコンシューマー機でオンラインはやりたいんですよ。PC版の『首都高バトルOnline』[*30]は、当時オンライン環境がPCのほうが整備されていたんでさきにスタートさせましたが、コンシューマーでももちろんやりたいです。ただ、いまの『首都高』はどちらかというとスタンドアローン的な要素が強くて、ただこれをオンラインで対人対戦してもつまらないと思うんですよ。だからオンライン版ならではの新要素が上手にまとまれば、ぜひともやりたい部分ではありますし、実現もさせたい。

――首都高の支線も含めて、コース全体をもっと拡大化していく方向性なども考えられますか？

木村 今度はむしろコースを狭くして、その中で密度を上げるような内容にするかもしれないし、むしろもっと拡げるかも知れないし、それはまだ決まってないんで分からないです。要望が多いので、昼間に走れるようになるかもしれないですし。とりあえずいま言えることは、今後はレースゲームとしてオフィシャルな方向に進むでしょうね。これからの『首都高』はそういう違法性の匂いのする作品にはならないと思います。でも、個人的にはそういうの好きなんですけどね。

***30**
『首都高バトルOnline』
現在PCで稼働中のオンライン版『首都高バトル』。全国のプレイヤーとコース上でバトルしたり、チャットなどを楽しめる。

首都高バトル01 公式ガイドブック
Shutokou Battle 01 Official Guide Book

2003年9月8日　初版発行

執筆	鈴木 貴義
デザイン	渡部 岳（ファミ通書籍編集部）
デザイン協力	細越 航（株式会社あとらすニ十一）
MAP制作	矢谷 竜也（アトリエネット）
	矢谷 光代（アトリエネット）
撮影	尹 哲郎
編集	小野 泉（ファミ通書籍編集部）
校正	竹下 陽子
	古川 香苗
発行人	浜村 弘一
編集人	野田 稔
編集長	坂本 武郎
副編集長	鈴木 弘明
業務部	樽本 義之
印刷	共立印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話　03-5433-7850（営業局）

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

© 2003 GENKI
Approved and Licensed Product of Group Lotus plc.
"FordGT" and "Mustang" are trademarks used under license from Ford Motor Company.
Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner VOLKSWAGEN AG.
CHEVROLET, CHEVY, Chevrolet "Bowtie" Emblems, GENUINE CHEVROLET, CORVETTE and VETTE, CORVETTE Z51, PONTIAC, Pontiac Emblem, DRIVING EXCITEMENT, WIDE TRACK and FIREBIRD are General Motors Trademarks used under license to Genki Co., Ltd.
DaimlerChrysler, Three Pointed Star in a Ring and Three Pointed Star in a Laurel Wreath and Mercedes-Benz are Trademarks of and licensed courtesy of DaimlerChrysler AG and are used under license to Genki Co., Ltd.

Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation.

「ゲーム上に登場する会社名、車名等の名称は、各社の登録商標または商標です。」
Any trademarks, design patents and/or other intellectual property rights are used under license from each company.
© 2003 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1586-2
●1191925
Printed in JAPAN

EXIT
31
TOHOKU
常磐道
JOBAN
京葉道
KEIYO ROAD
箱崎
Hakozaki
200m
Kasumigaseki
平和島工事
北池袋
上野
注意
新宿
渋谷
湾岸線
羽田
BAYSHORE-ROUTE
Haneda
小松川
向島
東北道
常磐道
京葉道
njuku

ISBN4-7577-1586-2

C0076 ¥1100E

9784757715868

1920076011009

エンターブレイン
定価 本体1100円+税

ZERO ONE 首都高バトル

Shutokou Battle 01 Official Guide Book

©2003 GENKI

ISBN4-7577-1586-2
C0076 ¥1100E

9784757715868

1920076011009

エンターブレイン
定価 本体1100円 +税

詳細データで攻略する
東名阪の各コース
全ワンダラーの
登場条件も完全収録!!

- 特殊ライバルワンダラーの出現条件を全員分完全収録！
- 全収録車種、全チューニングパーツを詳細データつきで紹介！
- 超詳細マップを使用してのコース攻略でコース分岐、ピットエリアを網羅！
- フローチャート攻略でクエストモード最速攻略法を伝授！
- そのほかこの本を読まなければわからない極秘情報を満載!!